

MUNDO DO

CD-ROM[®]

Informática Prática, Descomplicada e

COMPLETA

Grátis

HYPERBLADE

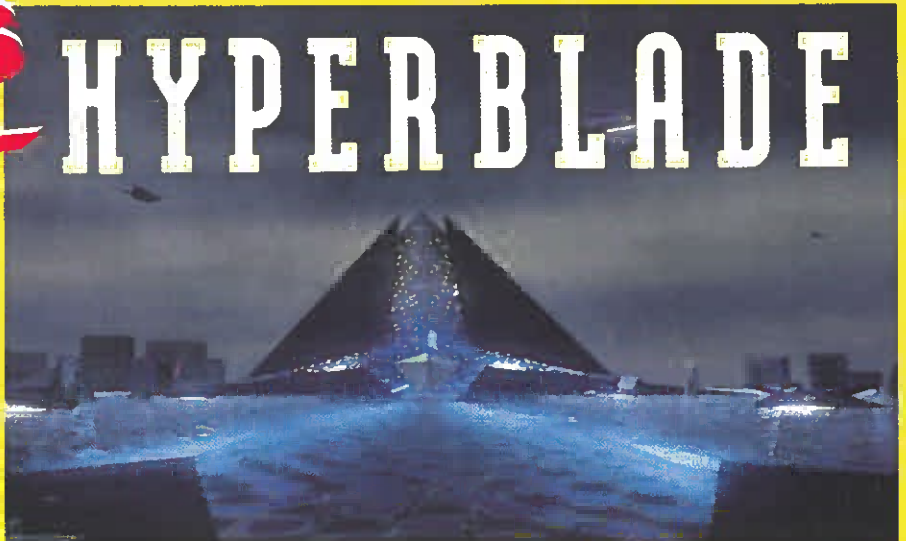
- Jogo Completo de Desporto no Futuro

Novidades

- **TITANIC** em Screen Saver
- DVD: já saiu o primeiro filme em português

E mais 33

programas inéditos,
incluindo um para
fazer páginas de **Internet**



Mensal

W
EDITORA
VOITAAOLIMUNDO

Ano 2 N.º 19
Maio 98
95\$00

EDITORA
EUROPA

Seja qual for
o seu desporto favorito,
fique a saber onde o encontra!

W
EDITORA
VOLTADOMUNDO



MUNDIAL
O melhor do desporto está aqui!



Directores:
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Director:
Paulo Ferreira

MUNDO DO CD-ROM

Informática Prática e Descomplicada

MAIO 98

Editor e Director Responsável
Aydano Roriz

Redacção
Director de Redacção: Roberto Araújo
Editores Assistentes: Silvana Altafni
Redactor: Luiz Siqueira
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTB. 10.766
Chefe de Arte: Jefferson Silva
Assistente de Arte: Welby Dantas

Colaboraram nesta edição
Alberto Dinis e Paulo Casero

Produção do CD-ROM
Europa Multimedia
Rua MMDC, 121
Telefone: (00.55.11) 816 67 67 / (00.55.11) 832 73 17
Fax: (00.55.11) 867 85 83
CEP: 05510-21 - São Paulo, SP - Brasil

Director Operacional
Abílio Cunha

Publicidade
Luiz Ferreira (Director)
Helena Ponte (Coordenadora)
Cláudia Martins (Secretária)
Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º - 1600 LISBOA
Telefone: (01) 721 03 96 / Fax: (01) 727 23 95
Delegação Norte
Virginia Silva (Directora de Contas)
Rua Júlio Dinis, 204, Piso 3, Sala 315 - 4050 PORTO
Telefone: (02) 608 96 11/2 / Fax: (02) 609 95 60

Produção
António José Carvalho (Director)
Juvenal Carvalho e João Paulo Pires

Marketing
Ana Barbedo
Sofia Campos

Atendimento ao Assinante das 9 às 13h
Telefone: (01) 721 03 96 / Fax: (01) 727 36 89
Contacto: Rita Cerdeira

Suporte Técnico
Telefone: (01) 721 03 94 / Fax: (01) 727 23 32

Endereço Electrónico
voltaaomundo@mail.telepac.pt

Propriedade
Volta ao Mundo - Editora de Publicações, SA
Mundo do CD-ROM e a Revista do CD-ROM são marcas
registradas da Editora Europa Ltda.
(ISSN-0104-8732)

Sede, Serviços Administrativos, Redacção e Publicidade
Rua Carlos de Oliveira, 3 2º - 1600 LISBOA
Telefone: 351.1.721 03 90 / Fax: 351.1.721 23 32

Pré-impressão
V.J. - Fotocomposição, Lda.
Rua Bernardino Ribeiro n.º 41/43 - 1150 LISBOA

Impressão
Avenida Gráfica
Severo Ochoa, 2891 - Leganés - Madrid - Espanha

Distribuição
Vasp, Lda.
Complexo CREL, Bela Vista, 4º Piso - Massamá

Mundo do CD-ROM é uma publicação mensal da
Volta ao Mundo - Editora de Publicações, SA.
O CD-ROM e o suplemento Os Melhores Endereços da Internet,
são partes integrantes desta edição, não podendo ser vendidos
separadamente. A Editora Europa e a Editora Volta ao Mundo
não se responsabilizam pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Depósito legal: n.º 104056/96
Registado no Instituto de Comunicação Social
n.º 120599 de 23 de Janeiro de 1997

Interditada a reprodução de textos e imagens por quaisquer meios



Tiragem: 30 000 exemplares

Se na edição anterior treinou um pouco da sua inteligência com AfterLife, da LucasArts, agora poderá partir para a acção em HyperBlade, da produtora ActiVision. Este novo jogo completo demonstra, claramente, que a cada nova edição da sua Mundo do CD-ROM, vai sempre encontrar um produto de primeira linha. Aliás, não é mais que uma obrigação da revista pioneira e líder de mercado.

Pelo que observamos, os leitores demonstraram gostar bastante das modificações da nova versão do Mundo do CD-ROM. E não apenas do jogo completo, mas também da ampliação da secção de notícias e do suplemento sobre Internet.

E as modificações não se ficaram por aí. Para que tenha uma noção exacta dos outros 33 programas que estão no CD-ROM, detalhamos o que pode, ou não, fazer em cada um deles, no item "Limitação", que consta da ficha técnica, colocada no próprio CD-ROM. Recordamos que a função de uma demo é permitir que experimente um determinado jogo, por exemplo, e decida se vale a pena ou não comprar o produto completo nas lojas. Além, é claro, de ter uma boa noção de todos os lançamentos e novidades, podendo experimentá-los na prática.

Tudo isto é feito com base na nossa filosofia de deixar o leitor totalmente satisfeito. Afinal, a revista que conquistou a posição de ser o "padrão" de mercado, e que todas as outras tentam seguir, deve estar sempre à frente, abrindo caminhos e privilegiando cada vez mais os leitores, que são a razão da sua existência.

Roberto Araújo
Director de redacção
araujo@europenet.com.br

SUMÁRIO N.º 19

Dicas e Truques	4
Upgrade	6
DVD	14
Como Usar o seu CD-ROM	16
Jogo Completo	18
Aplicativos	23
Lazer	38
Jogos	46
Guia do CD-ROM	57

ATENDIMENTO AO LEITOR

Telefone: (01) 721 03 94 (10:00 às 12:00 horas, dias úteis)



(01) 721 03 90



Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º
1600 LISBOA



FAX (01) 727 36 89



Endereço Electrónico: voltaaomundo@mail.telepac.pt

Dicas &



Acima, Lara Croft, principal personagem de Tomb Raider.

DICAS DOS LEITORES

TOMB RAIDER 2

Se não está a sair-se bem em *Tomb Raider 2*, aqui ficam alguns *Cheat Codes* (códigos secretos) que o podem ajudar:

- Para conseguir obter todas as armas, execute a seguinte sequência de comandos: acenda um *Flare*, dê um passo para a frente, depois, um passo para trás, a seguir, três voltas para a direita e, por fim, salte para a trás.

- Para passar de nível: acenda um *Flare*, dê um passo para a frente, depois, um passo para trás, a seguir, três voltas para a direita e, por fim, salte para a frente.

Fernando Carlos Junqueira
Via e-mail

Tire aqui as suas dúvidas de informática. Envie as suas perguntas para o MUNDO DO CD-ROM (os endereços estão no fim deste texto). Não se esqueça de colocar o seu nome e endereço completos. Se, por uma questão de espaço, não publicarmos a sua dúvida, enviar-lhe-emos a resposta por correio ou e-mail.

E, se tiver alguma dica interessante, envie-a para a redacção. Ela será publicada e, desse modo, ajudará a resolver o problema de outros leitores.



Tenho um ficheiro no formato WAV que é muito grande para o WavPlayer. Já o Media

Player consegue tocar músicas com cinco minutos e não demora nada. Por isso, gostava de saber se é possível transformar o ficheiro Wave para o formato MIDI.

Paulo Gabriel Silva
Via Fax



Infelizmente, não há nenhum programa que faça este tipo de alteração. Os formatos de gravação são

totalmente diferentes. Os ficheiros MID são criados a partir de sons gerados por um teclado ligado ao computador (não se pode pôr voz). Já o formato WAV grava tudo, como um aparelho de som. É por isso que os ficheiros ficam muito grandes. Uma solução para este caso é diminuir a qualidade do WAV e, assim, reduzir o tamanho do ficheiro. Faça assim:

1 Abra o *Gravador de Som* e o *Media Player* (estão na pasta *Multimédia*, em *Acessórios*, no botão *Iniciar*).

2 No *Gravador de Som*, clique em *Editar* e, depois, em *Propriedades de Áudio*. No campo *Qualidade Preferencial* escolha *Qualidade de Rádio* ou *de Telefone* e dê OK.

3 Agora, abra o ficheiro WAV, no *Media Player*. A seguir, no *Gravador de Som*, clique no botão de gravação (uma bola vermelha) e comece a reproduzir o ficheiro no *Media Player*.

4 Quando o som acabar, pare a gravação no *Gravador de Som*. Vá a *Ficheiro* e, depois, a *Guardar*. Dê um nome ao ficheiro e clique em *Guardar*. Verifique, agora, que o tamanho do ficheiro diminuiu.



Comecei há muito pouco tempo a dar os primeiros passos no mundo da

Truques

Internet. Já ouvir falar em Newsgroups, mas não sei o que são e não conheço nenhum. Será que me podiam explicar o que são e indicar-me alguns para eu usar?

Diogo Almeida
Via e-mail

 Para quem não sabe, *Newsgroups* (em português, grupos de discussão) é um serviço disponível na *Internet*, através do qual pode participar em conversas sobre diversos assuntos, trocando mensagens como as do *e-mail*. Em Portugal, há vários *Newsgroups*, conforme pode

verificar nestes exemplos que lhe fornecemos:

pt.mercado
pt.ciencia.geral
pt.comp.geral
pt.internet
pt.desporto.futebol
pt.soc.geral
pt.religiao

 *Ouço falar muitas vezes na sigla BIOS, mas não faço ideia do que ela seja. Qual é o seu significado e para que serve?*

Rafael Leal
Via e-mail

A *BIOS* (*Basic Input Output System*, ou, *Sistema básico de entrada e saída*) é um pequeno programa que vem instalado num *chip* da placa-mãe. Ela contém as informações básicas do *hardware*. Quando se liga o computador, é a *BIOS* que testa as memórias e os discos, permitindo que o seu sistema operacional (o *Windows 95*, por exemplo), utilize todos os recursos disponíveis.

Envie as suas dicas e dúvidas para:

Fax: (01) 727 36 89
E-mail: voltaamundo@mail.telepac.pt
Endereço:
Mundo do CD-ROM
Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2.º
1600 LISBOA

DICAS DA REDACÇÃO

Word

Atalhos são combinações de teclas que permitem fazer operações num programa sem usar o rato. O *Word* tem diversos atalhos que tornam o serviço mais rápido e fácil. Conheça os principais atalhos da versão em português:

Ctrl+O - abre um novo ficheiro
Ctrl+A - abre um ficheiro
Ctrl+B - guarda o ficheiro
Ctrl+P - imprime o ficheiro
Ctrl+N - aplica negrito
Ctrl+I - aplica itálico
Ctrl+S - sublinha o texto
Ctrl+E - alinha o parágrafo à esquerda
Ctrl+D - alinha o parágrafo à direita
Ctrl+W - centraliza o parágrafo
Ctrl+Shift+> - aumenta o tamanho da fonte
Ctrl+Shift+< - diminui o tamanho da fonte
Alt+F4 - fecha o programa

Windows 95

Provavelmente, deve aceder ao seu disco rígido ou ao *CD-ROM* através do ícone *O Meu Computador*. Para facilitar essa tarefa, pode criar um atalho para a *drive* ou directório na *Área de Trabalho* do *Windows*. Faça assim:

- 1 - Clique no ícone *O Meu Computador*, na *Área de Trabalho* (*Desktop*). A lista com as *drives* do seu *PC* irá aparecer.
- 2 - Para criar o atalho, clique na *drive* desejada e, mantendo o botão do rato pressionado, arraste o ícone para fora da janela *O Meu Computador*.
- 3 - Aparece uma janela. Clique em *Sim* (ou em *Yes*) e, automaticamente, será criado na *Área de Trabalho* um ícone de atalho para a *drive*. Se quiser criar um atalho para um directório do disco, repita a operação, movendo a pasta que corresponde ao directório.

Windows 95

Já não se lembra onde guardou um determinado documento? Não se preocupe. O *Windows 95* tem um recurso que permite localizá-lo facilmente. Siga estes passos:

- 1 - Clique no botão *Iniciar*, seleccione *Localizar* e, depois, *Ficheiros* ou *Pastas*.
- 2 - No campo *Nome e Localização*, escreva o nome do ficheiro (ou parte dele) que quer encontrar. A seguir, clique em *Localizar Agora*.
- 3 - Irá aparecer uma lista com os possíveis ficheiros que está à procura.

Outra dica, é procurar pela extensão. Por exemplo, se sabe apenas que o ficheiro é *.DOC*, para o localizar, escreva *.DOC*, no campo *Nome e Localização*, e todos os ficheiros com esta extensão aparecerão na lista.

Fique por dentro

Pesquisamos e resumimos, para que fique a saber o que está a acontecer, todos os principais factos do mundo da informática em Portugal e no Mundo. Acompanhe!

Netscape de graça

Finalmente, parece que acordaram. A Netscape, concorrente da Microsoft no mercado de navegadores (programados usados para ver páginas na Internet), está à venda.

A empresa, que há dois anos dominava o mercado de navegadores,



actualmente está a dar prejuízo. Para tentar inverter esta situação, a Netscape decidiu distribuir livremente a versão 4.0 do seu browser, o Navigator. Além disso, a versão 5.0 será distribuída com a sua fonte, isto é, o programa "aberto", que permite aos programadores de todo o Mundo alterar o sistema e contribuir para a sua inovação.

Mais uma vez, quem ficou a ganhar foram os utilizadores da Internet, que, agora, podem optar por usar o Navigator sem pagar nada.

Rent-a-car on-line

Agora, já é possível alugar automóvel pela Internet. É verdade, em Portugal, já existem duas empresas que possibilitam, a quem assim o desejar, fazer reservas on-line, tanto de automóveis como de motos. O mais curioso é que uma dessas empresas já existe há 25 anos e opera em todas

as ilhas do arquipélago dos Açores.

Para os potenciais interessados, aqui



ficam os dois endereços:

<http://kromios.com/avrentacar>

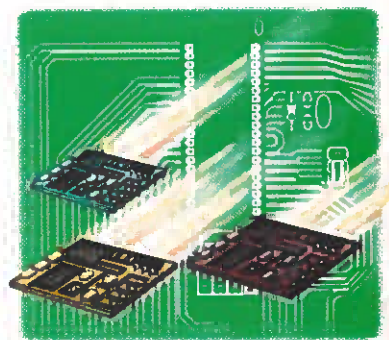
e

<http://eda.eda.pt/ilhaverde>

Sem limites

Duas grandes empresas na área de hardware, a IBM e a Digital, começaram, em Fevereiro, uma luta para ver quem fabrica primeiro um chip de computador com velocidade superior a 1000 MHz (quatro vezes mais que a velocidade dos actuais processadores).

A Intel também já avisou que vai entrar nessa "guerra". Até agora, ainda só estão a ser desenvolvidos estudos sobre esse assunto, mas, segundo a previsão das empresas, os chips com 1 000 MHz devem chegar ao mercado daqui a dois anos.





Computadores mais baratos

Se tudo correr bem, dentro em breve, estarão disponíveis nas lojas americanas computadores multimédia com preços abaixo dos 500 dólares (cerca de 90 contos). Isso mesmo, quase três vezes mais baratos que um bom PC multimédia actual. Esta maravilha é fruto de uma união entre duas multinacionais, a *National Semiconductor* (uma das maiores empresas mundiais no ramo da electrónica) e a *Cyrrix* (produtora de processadores para PC).

Para conseguir esta façanha, as empresas estão a desenvolver um *single-chip* (chip-único) que consiste num processador com recursos de áudio, vídeo, processamento gráfico e até DVD. A vantagem é que o novo processador substitui diversas partes dos computadores actuais, como a placa de som, vídeo e os controladores de DVD, reduzindo o custo das máquinas.

O primeiro *single-chip* da empresa já existe e chama-se *Media GX*.

Agora, só nos resta mesmo fazer força para que, de facto, a intenção da *National Semiconductor* e da *Cyrrix* seja bem sucedida e que os computadores de 500 dólares cheguem realmente às lojas. E, posteriormente, esperemos que eles não demorem muito a estarem disponíveis no nosso país, pois, assim, só não tem computador quem não quer...

Disco rígido de 9,1 Gbytes

Sabia que já pode ter um disco rígido de 9,1 GB no computador?

Pois é, esta novidade está a ser produzida pela *Seagate*, que também lançou um modelo de 6,5 GB. Os discos utilizam o mesmo padrão dos actuais, só que são mais rápidos. O preço ainda assusta: cerca de 220 contos (para os discos de 9,1 GB). Por agora, este disco ainda não está à venda em Portugal, mas, dentro de muito pouco tempo, os nossos importadores contam tê-lo disponível.



Vilões electrónicos

Um programador americano está a ser acusado de causar o maior prejuízo da história em casos de sabotagem por computador. Timothy Llody foi despedido da *Omega Engineering Inc*, uma empresa de engenharia americana, depois de aí ter trabalhado desde os 20 anos. Em Julho de 1996,

Llody foi despedido por problemas de relacionamento. O promotor que o acusa, afirma que, por ficar muito aborrecido, o programador colocou uma espécie de programa

"bomba relógio" (como se fosse

um vírus no computador) nas redes da empresa. A "bomba" foi detonada 20 dias após a sua demissão, provocando perdas de mais de 1 milhão e 800 mil contos para a *Omega*. Se Llody for considerado culpado, incorre numa pena que pode ir até 15 anos de prisão.

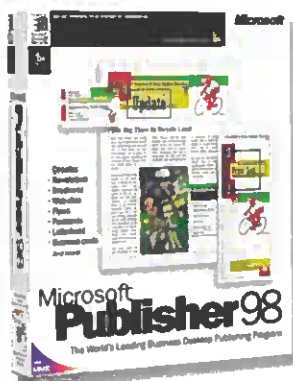


Publisher 98 já está disponível

A Microsoft acaba de lançar a versão 98 do mais popular programa de edição electrónica, o *Publisher*. Ideal para ser utilizado nas pequenas e médias empresas, o programa permite, entre outras coisas, criar um leque diversificado de cartões, brochuras e *web sites*.

Uma das principais novidades está na opção *autoconvert*, que reformata automaticamente um documento. Todavia, há também um outro recurso muito útil: a possibilidade de redimensionar automaticamente um texto de modo a que ele se enquadre no espaço disponível. Além disso, mesmo quem não está muito familiarizado com este tipo de programa, não terá muitas dificuldades em trabalhar com ele, visto que existe um inúmero conjunto de exemplos que podem ser utilizados nos seus trabalhos. Se quiser saber mais informações sobre o programa, visite este *site* da Internet:

<http://www.eu.microsoft.com/publisher>



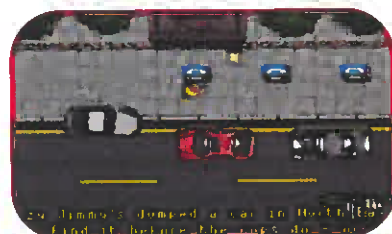
Mais um jogo censurado

Primeiro, foi o *Carmageddon*. Agora, coube ao *GTA - Grand Theft Auto*, ser censurado pelos governos de alguns países. Tal como tínhamos referenciado quando incluímos a versão *demo* deste software no nosso CD-ROM (edição n.º 17), trata-se de um jogo politicamente incorrecto, no qual o objectivo é roubar carros e cumprir missões ilegais.

Certamente que a ideia dos produtores do jogo não foi incentivar as pessoas a roubar carros, mas a divertir os utilizadores.

Todavia, o que é certo é que, por exemplo no Brasil, o Ministério da Justiça já proibiu a sua comercialização, alegando que se trata de um jogo que provoca a prática de acções imorais.

Curiosamente, nos Estados Unidos, este jogo está entre os cinco mais vendidos. E, em Portugal, quem o quiser comprar, não encontra qualquer tipo de obstáculo.



PC para empresas

A Creative Labs lançou uma linha de computadores destinada exclusivamente às empresas. Trata-se da linha *Blaster Business*, criada pela *Tropcom* em parceria com a *Creative Labs*. As vantagens dos equipamentos desta linha estão no preço e na versatilidade. O modelo básico é composto por um *Pentium MMX 166 Mhz*, com 32 MB de memória RAM e um monitor de 15 polegadas,



e custa cerca de 180 contos. Existem outros modelos baseados em processadores mais velozes, como o *Pentium MMX* de 200 e

233 MHz. Além da linha *Business*, as duas empresas também estão a comercializar a linha *Blaster Pro*, que é totalmente baseada em processadores *Pentium II*. A linha

Pro é aconselhável para quem quer gastar mais e ter uma máquina com tecnologia de ponta. Pode obter mais informações no telefone (01) 424 95 00.

Quem disse que o mundo não é plano ?



IP-ROM - A ligação instantânea à INTERNET.

Agora o mundo cabe todo no IP-ROM. Um disco compacto que num segundo você introduz no computador, e no seguinte o leva a navegar na Internet. A ligação é automática e instantânea.

Esta é uma inovação da IP, o maior operador privado de Internet em Portugal, com uma rede nacional com dezenas de pontos de acesso.

E para que possa dominar e aproveitar todas as potencialidades da rede, o seu IP-ROM tem uma oferta exclusiva para si: 7 horas de formação grátis nos centros Rumos.

Venha conhecer esta e outras vantagens do IP-ROM, visite o Revendedor IP mais perto de si ou telefone para o (01) 316 67 00.

Com o IP-ROM a ligação à Internet nunca foi tão simples e rápida. O difícil vai ser desligar-se.



A INTERNET mais fácil.

**Compatível com
Windows 3.X/95
e Macintosh, para
Modem ou RDS.**

Av. Duque d'Ávila, 23 - 1000 Lisboa - ip@ip.pt - www.ip.pt
Tel 01.316 67 00 - 02.208 82 05 - Fax 01.316 67 01 - 02.208 82 06

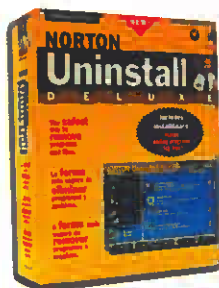
Vírus ataca o Excel



De depois do Word, agora é a vez do Excel. Um novo tipo de vírus de macro que ataca o Excel foi identificado pela Network Associates, a empresa responsável pelas actualizações do antivírus VirusScan. O novo vírus, baptizado com o nome de XF/Paix.A, cuja primeira ocorrência aconteceu em Paris, altera algumas fórmulas do Excel e remove a barra de tarefas. A novidade está no facto de esta ser uma das primeiras versões de vírus de macro para o Excel. De certeza que as próximas versões do VirusScan já virão actualizadas contra o novo inimigo. Por enquanto, para evitar contaminações, o melhor é não abrir ficheiros suspeitos no Excel.

Desinstalação segura

Desinstalar programas gera sempre alguma preocupação. Por via disso, a Symantec acaba de lançar o Norton Uninstall Deluxe. O programa está em português e acompanha as instalações no computador, garantindo que, ao desinstalar um aplicativo ou jogo, não sejam cometidos erros. O produto custa cerca de 8 800\$00 e pode ser adquirido, por exemplo, através do seguinte número de telefone: (01) 457 58 51.



Terràvista de parabéns

O Terràvista, único sítio em Portugal onde é possível alojar páginas gratuitamente na World Wide Web, está de parabéns, pois completou um ano de existência. Antes da sua chegada, os internautas portugueses tinham de recorrer a serviços estrangeiros para colocarem uma página na Internet, mas, agora, tudo mudou...

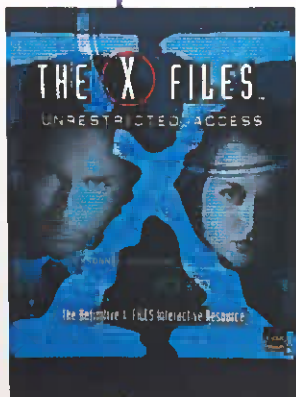
Patrocinado pelo Ministério da Cultura, o Terràvista tem superado todas as expectativas, constituindo um enorme êxito, como, de resto, atesta o número de "marujos" que aí aportaram durante o primeiro ano da sua existência: 20 mil. Além disso, este espaço é visitado mensalmente por 700 mil cibernautas, o que o transforma no local mais frequentado da web portuguesa.

Quem quiser colocar uma página na web, dispõe de um espaço gratuito de dois megabytes, mas existem regras que têm de ser cumpridas: o site não pode albergar conteúdos pornográficos e ter fins comerciais. Os interessados devem visitar este endereço:

<http://www.terravista.pt>



X-Files em jogo



A partir deste mês, já está disponível no mercado o primeiro jogo dos X-Files (Ficheiros Secretos). Depois do enorme sucesso obtido pela série televisiva, cujos episódios entre nós puderam ser vistos na TVI, a Fox Interactive pretende alcançar o mesmo êxito com X-Files: Unrestricted Access. O jogo contém uma vasta base de dados com clips de vídeo e áudio, dossiers sobre as personagens, música e imagens da série. Além disso, traz ainda os relatórios de Scully sobre cada caso investigado. Incorporando o papel de Mulder ou Scully, o utilizador terá acesso a informações ultra-secretas, criando a sua própria realidade. Em Portugal, X-Files: Unrestricted Access é distribuído pela Lusomundo, telefone (01) 318 73 06.



Scanner bom e barato



Conheça o scanner de 200 dólares (cerca de 36 000\$00) que tornou mais fácil e barata a utilização das suas fotos em programas gráficos de computador.

à saída do computador para a impressora e instalar o *software* que acompanha o equipamento.

O aparelho vem acompanhado por um pacote de quatro programas. Entre eles, está o *Print Artist*, da *Sierra*, que pode usar para criar diversos tipos de impressos, com as imagens digitalizadas.

Além disso, o equipamento é versátil, podendo transformar-se num *scanner* de mão, para digitalizar imagens de livros, por exemplo.

Quanto à qualidade da digitalização, a reprodução de cores é excelente. Mas, o brilho fica muito forte, sendo necessário fazer alguns ajustes através do próprio *software* que acompanha o *scanner*.

O equipamento não é aconselhável para uso profissional, pois a resolução das imagens é baixa. No entanto, para uso doméstico é, certamente, uma das melhores opções do mercado e, apesar de não estar à venda no nosso país, quem o quiser comprar pode mandá-lo vir do estrangeiro através da *Epson Portugal*.

O funcionamento do Scanner Photo Plus é igual ao de um fax: basta pôr lá a foto que o aparelho encarrega-se do resto. Para o instalar, não é preciso nenhuma placa, pois o scanner é ligado à mesma porta da impressora.

Quando se trabalha com programas gráficos ou imagens, esbarra-se sempre no mesmo ponto: fica-se restrito às fotos que vêm no programa ou às que foram escolhidas por outras pessoas. O que cada um quer é trabalhar com a foto que tirou. Para isso, é preciso um scanner, que até há pouco tempo era um artigo de luxo. Contudo, agora, eles estão a ficar a um preço mais razoável, isto é, menos de 40 contos, e tornaram-se mais fáceis de manusear. Um exemplo disso é o Scanner Photo Plus, da Epson, que avaliamos.

O aparelho é compacto e tem um sistema inovador, exclusivo para digitalizar fotos já reveladas. O funcionamento é parecido com o de um fax: coloca-se a foto na bandeja e o Photo Plus encarrega-se de a digitalizar e enviar a imagem para o ecrã do seu computador.

Veja como usar

Com manuais em português, não é nada difícil pôr o aparelho a funcionar. Tanto mais que não é preciso instalar nenhuma placa. Basta ligar o Photo Plus



FICHA TÉCNICA

Fabricante
Epson

Onde encontrar
Epson Portugal

Telefone:
0 800 21 2000

Preço nos E.U.A.
Cerca de 36 000\$00

Economize,

Saiba como pode ter vários e-mails na Internet sem pagar nada. E nem precisa de configurar qualquer programa...

Por Luiz Siqueira

Com o Hotmail, pode ter vários e-mails sem pagar nada. O sistema é ideal para quem vai viajar e quer gastar pouco.

Velocidade e baixo custo. Duas qualidades responsáveis por tornarem o correio electrónico a melhor forma de comunicação actual. A velocidade é excelente, permitindo enviar uma mensagem para o Japão, por exemplo, e, em poucos minutos, receber a resposta. O custo é mínimo para quem já visita a Internet. E, dependendo do sistema utilizado, a despesa até pode ser nula.

Por experiência própria, posso afirmar que o e-mail é uma das formas mais baratas e fiáveis de comunicar. Em Julho do ano passado, viajei pela Europa e usei duas formas de comunicação: e-mail e telefone. O preço total das ligações telefónicas ficou em cerca de 13 contos. Utilizei o e-mail com a mesma frequência. Sabe quanto paguei por isso? Nada! Isso mesmo, nada.

Antes de viajar, criei uma conta de e-mail num sistema chamado Hotmail, um serviço gratuito no qual pode-se receber e enviar mensagens através de um navegador. A vantagem é que não é



preciso fazer nenhuma configuração.

Desse modo, eu podia, a partir de um *Cyber Café* — um café onde pode usar-se a Internet (em Portugal ainda não há muitos) —, enviar mensagens e ler as respostas. Em algumas cidades não era nada fácil encontrar acesso à Internet, mas noutras, como Amesterdão, a rede podia ser utilizada em cabines parecidas com as dos telefones públicos.

Como funciona ?

Todavia, o Hotmail não serve só para ser usado em caso de viagem. Você pode criar vários e-mails e, se quiser, usar um para assuntos sérios e outro para fazer algumas brincadeiras na rede.

Existem outros serviços parecidos, como o BaseMail (em português), por exemplo.

Mas, a aprovação da qualidade do Hotmail foi tanta que a Microsoft, há cerca de um mês, comprou o sistema. Talvez daqui para a frente, quando comprar o Windows 98 ou o Office, ganhe, automaticamente, uma conta neste serviço.

Tudo isto demonstra que o e-mail não é uma brincadeira e que, a cada dia que passa, ele torna-se a forma mais rápida e barata de comunicar do Mundo.

Aqui, vamos mostrar como deve criar a sua conta no Hotmail e também como usar este serviço:

Ligue-se à Internet, através do Dial-Up. Depois, abra o seu navegador (Explorer ou Netscape) e vá a este endereço:

use e-mail

<http://www.hotmail.com>

Espere que a página seja carregada e clique na opção *Sign Up Here!* (para fazer o registo). Na página seguinte, aparecerá o contrato com a licença de utilização do sistema. Agora, clique em *I Accept*.

No próximo ecrã, preencha as informações do registo. Veja o que deve ser colocado nos campos principais:

Choose a Login Name – escreva o seu nome de acesso ao sistema. Ele será usado no seu *e-mail*. Se escrever, por exemplo, Siqueira, o seu *e-mail* será Siqueira@hotmail.com.

Choose a Password – digite a sua senha de acesso (no mínimo, quatro caracteres).

Re-type that Password – escreva novamente a sua senha, para a confirmar.

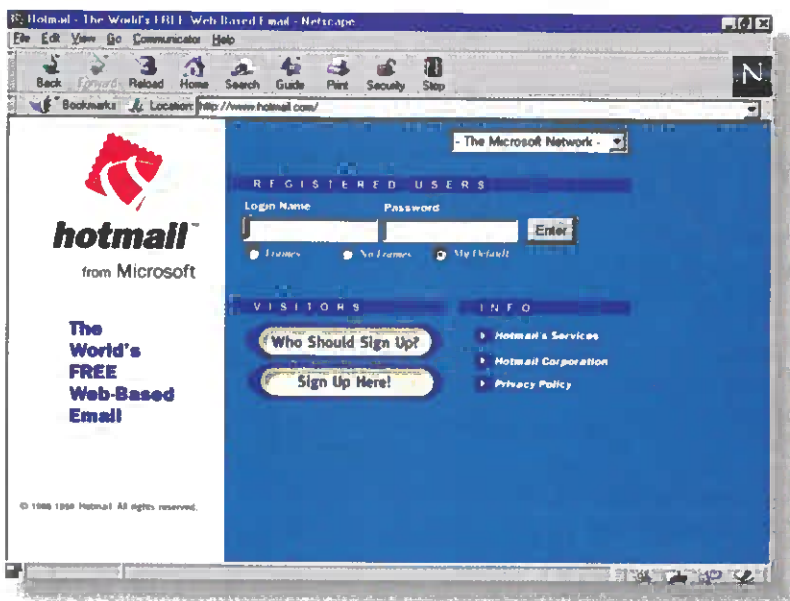
Password Reminder – escreva uma palavra-chave que o faça lembrar da sua senha.

Your First Name – digite o seu primeiro nome.

Your Last Name – digite o seu apelido.

Os outros campos são informações pessoais. Preencha-os todos e, no fim, clique em *Submit Registration*.

Espere que o sistema volte a ficar activo. Se o seu nome de acesso já



existir, terá de escolher outro. Caso tudo esteja bem, aparecerá o ecrã de confirmação dos dados. Complete o primeiro campo com o *e-mail* (basta copiá-lo da linha acima) e, depois, escreva o seu nome de acesso e a senha. Dê *OK* e espere.

Será mostrado um ecrã de apresentação. No fim da página, clique em *Continue*. Aparece o ecrã no qual irá ler e enviar *e-mails*.

Para ler uma mensagem, basta clicar sobre ela. Se quiser enviá-la, clique em *Compose*, complete os campos e, depois, clique em *Send*.

Quando quiser aceder à sua conta, basta entrar no site <http://www.hotmail.com>, escrever o seu nome e senha de acesso, nos campos *Login* e *Password*, e dar *Enter*. Pronto, o ecrã do programa irá aparecer.

O acesso ao sistema é feito através do navegador de Internet. Para o poder utilizar, só tem de registar-se.



As novidades

Apesar de, actualmente, em Portugal ainda não se poder comprar nenhum título em DVD, fique a conhecer os últimos lançamentos feitos nos EUA e também no Brasil.

Parece mentira, mas é a mais pura das verdades. No nosso país, apesar de já estarem à venda alguns leitores de DVD, conforme demos conta na edição anterior, o que é certo é que, por enquanto, quem quiser comprar títulos para esses aparelhos, não os encontra no mercado nacional.

Por isso, a melhor solução é comprá-los pela Internet.

Presentemente, a principal novidade reside no lançamento do primeiro título com legendas e áudio em português (léxico brasileiro). Trata-se do filme "Era uma vez na América", cujo lançamento no sistema multizona permite que ele seja reproduzido em

qualquer aparelho do Mundo.

Outro bom lançamento foi o DVD-ROM da Encarta, a enciclopédia multimédia da Microsoft, que já está disponível nos Estados Unidos.

Mas, para que fique a conhecer melhor estas e outras novidades, deixamos-lhe aqui uma lista com os títulos existentes nos EUA e no Brasil.

LANÇAMENTOS E TÍTULOS DISPONÍVEIS

NO BRASIL



Era uma vez na América

Primero DVD totalmente em português. Robert De Niro é o actor principal deste filme que conta a história da formação de uma máfia de judeus, na ilha de

Manhattan, em Nova Iorque. É considerado uma homenagem aos filmes americanos de gangsters. O DVD tem um sistema multizona que permite a qualquer aparelho reproduzir o filme.

FICHA TÉCNICA

Produtor: Warner Bros

Preço médio: 8 100\$00

Características

Gravação em multizona (funciona em qualquer aparelho)

Áudio: português e inglês

Legendas: português e inglês

Formato de ecrã: Full Screen (ecrã cheio)

Momentos de Glória

Vencedor de quatro Óscares, "Momentos de Glória" é um filme de rara beleza e inteligência, que conta a história verídica de dois atletas



ingleses que competiram nas olimpíadas de 1924, e alcançaram algumas glórias. A banda sonora é um espectáculo à parte. Quem a ouve emociona-se.

FICHA TÉCNICA

Produtor: Warner Bros

Preço médio: 8 100\$00

Características

Gravação para zona 1

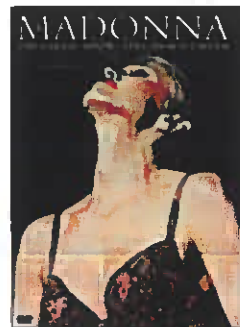
Áudio: inglês

Legendas: inglês, francês e espanhol

Formato de ecrã: Full Screen (ecrã cheio)

Madonna The Girlie Show

Quem gosta de música, tem boas opções de espectáculos em DVD. Aliás, os melhores até merecem ser vistos mais do que uma vez. Um deles é o The Girlie Show, da popstar Madonna.



Com os recursos do DVD, além de ouvir e assistir ao espectáculo, também pode

es em DVD

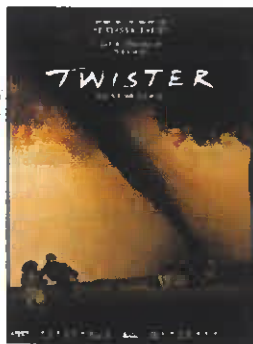
acompanhar as músicas através das legendas, em inglês.

FICHA TÉCNICA

Produtor: Warner Bros
Preço médio: 8 100\$00
Características
Gravação para zona 1
Áudio: inglês
Legendas: inglês
Formato de ecrã: Full Screen (ecrã cheio)

Twister

Casas despedaçadas, vacas a voar, tractores a cair do céu.... Tudo isto acontece em *Twister*. O enredo do filme é simples: grupos de cientistas caçam, literalmente, furacões para os estudar e, dessa forma, evitar tragédias. Como em



qualquer bom filme de acção, existe o casal romântico e os vilões. O ponto forte são os efeitos especiais, óptimos para demonstrar todo o potencial do DVD.

FICHA TÉCNICA

Produtor: Warner Bros

Preço médio: Cerca de 9 000\$00

Características

Gravação para zona 1
Áudio: inglês e francês
Legendas: inglês, francês e espanhol
Formato de ecrã: Widescreen (ecrã de cinema) e Full Screen (ecrã cheio)

NOS EUA

Encarta Reference Suite '98 (DVD-ROM)



Primeira enciclopédia lançada em DVD-ROM. O disco traz um pacote com três aplicativos: *Microsoft Encarta 98 Encyclopedia Deluxe Edition* (enciclopédia), *Encarta Virtual Globe 1998 Edition* (atlas mundial), e *Bookshelf 98*. O DVD traz vídeos em ecrã cheio de alta qualidade, várias animações em 3D e, no caso do atlas, desenhos, em três dimensões, de diversas regiões do Mundo. Detalhe: o produto só está disponível em inglês.

FICHA TÉCNICA

Produtor: Microsoft

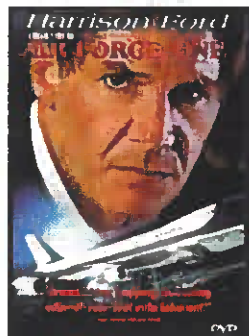
Preço médio: 19 800\$00

Características

DVD-ROM
Sistema: Windows 95
Idioma: inglês

Air Force One (Força aérea um)

Neste filme de muita acção, Harrison Ford é o presidente dos Estados Unidos. Durante um voo de regresso ao país, terroristas invadem o *Air Force One* (o avião oficial do presidente), e passam a aterrorizar a família do presidente. Entretanto, os terroristas acabam por ter uma grande surpresa. O mais interessante está nos



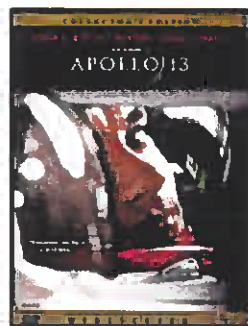
comentários do director, que se podem ouvir cena a cena.

FICHA TÉCNICA

Produtor: Columbia / TriStar
Preço médio: 5 400\$00
Características
Gravação para zona 1
Áudio: inglês, francês e espanhol
Legendas: inglês, francês e espanhol
Formato de ecrã: WideScreen (ecrã de cinema) e Full Screen (ecrã cheio)

Apollo 13 Special Edition

O filme reproduz um facto verídico que aconteceu a três astronautas, a bordo da *Apollo 13*, os quais tiveram de lutar pela sua sobrevivência, a milhões de quilómetros da Terra. Além do filme, o DVD traz também um documentário chamado "A vitória da Apollo 13".



FICHA TÉCNICA

Produtor: Universal Studios
Preço médio: 6 300\$00
Características
Áudio: inglês, francês e espanhol
Legendas: inglês, francês e espanhol
Formato de ecrã: Widescreen (ecrã de cinema) e Full Screen (ecrã cheio).

ONDE ENCONTRAR

Brasil
Saraiva Music Hall
Telefone: (00 55 11)
870 17 70

DVD Brasil
<http://www.dvd.com.br>

EUA

DVD Empire
<http://www.dvdempire.com>



COMO USAR O

O CD-ROM deste mês está imperdível. Além do jogo completo Hyper Blade, vai encontrar mais 33 programas, divididos em jogos, aplicativos e lazer, especialmente escolhidos para usar e divertir-se. Aproveite!

PARA ABRIR O CD-ROM NO WINDOWS 95

O CD-ROM tem auto-reprodução no Win 95. Basta colocá-lo na *drive* e esperar alguns momentos. Não é preciso dar nenhum comando. O programa deverá entrar automaticamente. Contudo, dependendo da configuração do seu computador, isso pode não acontecer. No entanto, não se preocupe. Faça assim:

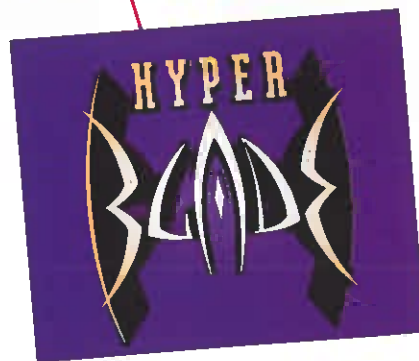
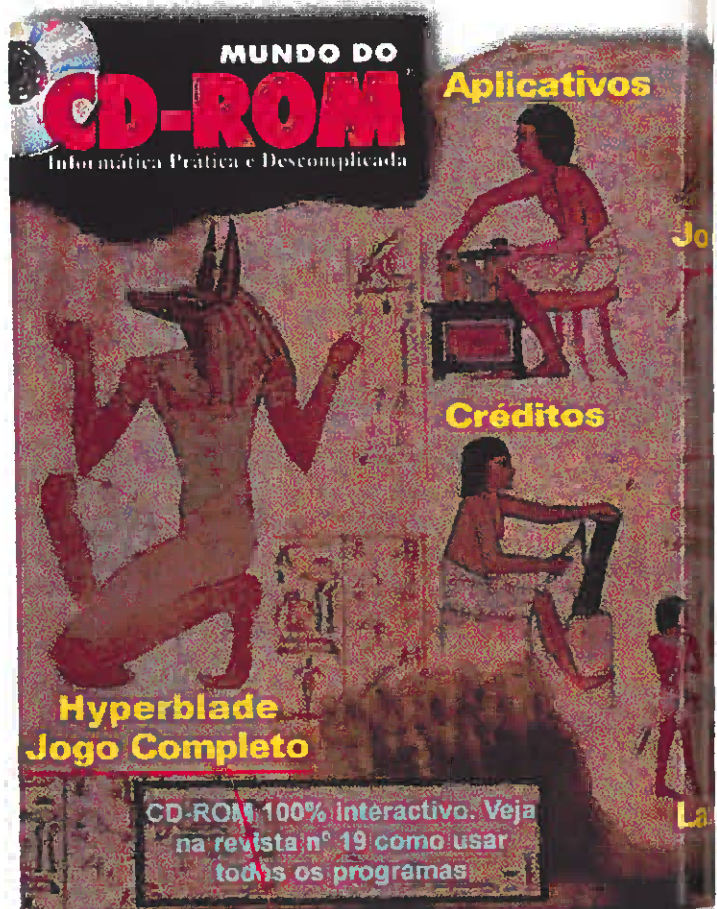
- 1 - Clique no botão *Iniciar* e escolha *Executar*.
- 2 - Digite então D: \CDROM ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu CD-ROM. Dê OK. O disco deve correr.

PARA ABRIR O CD-ROM NO WINDOWS 3.1

- 1 - Coloque o CD na *drive* do CD-ROM.
- 2 - Na janela do *Gerenciador de programas*, clique em *Arquivo* (ou *File*, se o Windows for em inglês).
- 3 - Clique no item *Executar* (*Run*).
- 4 - Na caixa de diálogos que se abre, digite D: \ CDROM ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu CD-ROM. Dê OK.
- 5 - Vai surgir um ecrã da Editora Europa Multimédia e Editora Volta ao Mundo. Em seguida, aparecerá o ecrã principal do CD. A partir daí, basta clicar no item que deseja ver.

ATENÇÃO

A exceção do produto completo (o jogo *Hyper Blade*), todos os programas e ficheiros contidos no CD-ROM são *Freeware*, *Shareware*, *Demos*, ou da autoria da Editora Europa. Os *Freeware* são programas de distribuição livre e podem ser copiados à vontade. Os *Shareware* são programas "try before you buy" (experimente antes de comprar), ou seja, podem ser usados durante um certo tempo e, depois, se agradarem, devem ser comprados. Ao fazer isso, o utilizador passa a ser registado e, entre outras vantagens, recebe as actualizações do programa. Veja, no botão "Antes de Pedir Ajuda", como se faz um registo. Já as *demos* são programas nos quais se pode usar ou jogar apenas algumas fases para se ter uma boa ideia do que é o produto. Se lhe agradarem, deverá adquiri-los nas lojas.



Sem nenhuma limitação. Depois de instalado, Hyper Blade é executado a partir do botão *Iniciar*, do Windows.

SEU CD-ROM



ANTES DE PEDIR AJUDA

O botão "Antes de Pedir Ajuda" é um *FAQ* (*Frequently Asked Questions*, perguntas feitas frequentemente), no qual encontra respostas para muitos tipos de dúvidas, que foram elaboradas a partir das questões levantadas pelos leitores nas edições anteriores da revista. Além disso, ele traz alguns programas essenciais para que possa executar os programas que vêm no *CD-ROM*.

EXECUTAR OU INSTALAR?

Para facilitar o uso dos programas do *CD-ROM* usamos os seguintes critérios:

➔ indica que o programa pode ser executado directamente do interface.

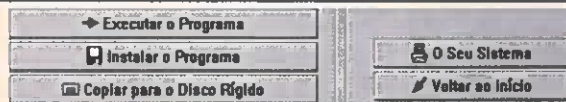
💿 torna necessária a instalação do programa. Se houver algum problema, consulte a reportagem correspondente.

💿 faz cópias para o seu *PC*. Se for a única opção disponível, perceba que o programa só funciona depois de copiado para o seu computador.

💻 cada programa vem acompanhado por uma ficha técnica. Use este botão

para ver se o seu computador possui as especificações pedidas pelo programa.

Obs. - se todos os botões estiverem acesos, escolha o que pensa ser o mais conveniente.



Pratique um des

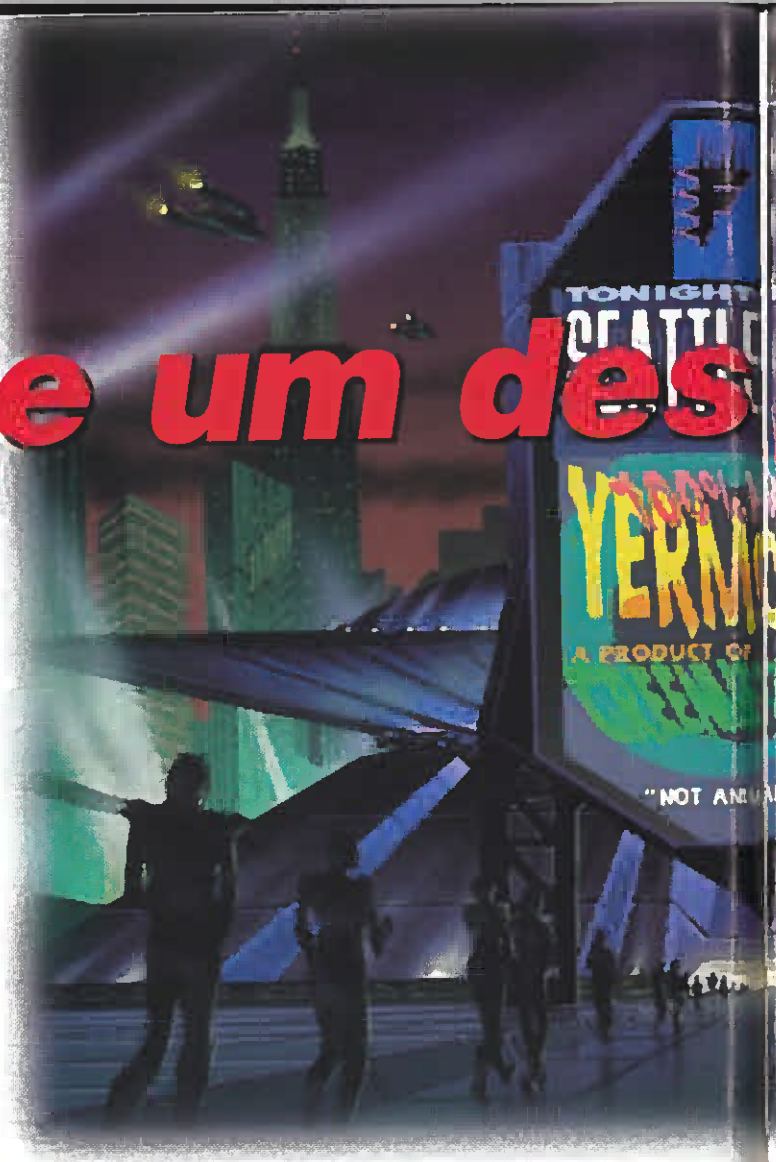
Neste jogo completo, vai experimentar Hyper Blade, um desporto com muita acção, parecido com o hóquei, só que no futuro.

Hyper Blade é uma mistura de hóquei e andebol. Os atletas usam armaduras equipadas com patins e uma espécie de stick, para arremessar e conduzir a bola.



Hyper Blade é um desporto de acção nada convencional, praticado em 2065. Genericamente, é uma mistura de hóquei em patins com andebol. Em Hyper Blade, a bola foi substituída por uma espécie de estrela e o recinto de jogo por um Drome, uma cúpula invertida.

Uma outra diferença de Hyper Blade é que não existem faltas. Por isso, pode tentar roubar a bola ao adversário de qualquer maneira, dando empurrões, pontapés e até murros. O jogo é todo em 3D e tem imagens gráficas muito bem produzidas. Quem não quiser perder tempo e ir directamente à acção, deve instalar o Hyper Blade e, depois, seguir as instruções do item "A Primeira Vez", para começar a jogar. No resto da reportagem, vai encontrar dicas mais detalhadas sobre configurações e comandos do jogo. Divirta-se!



Instalação

Clique em **Instalar o programa** e dê **Next**, nos dois primeiros ecrãs. Na janela **Register and Win!!!**, clique em **Register Later**.

Um ecrã com as configurações do seu PC aparecerá. Clique em **Next**. Agora, deve seleccionar o tipo de instalação. Se tiver muito espaço no disco rígido, escolha **Best Performance** (ocupa um total de 125 MB). Caso contrário, opte por outra (a **Medium** ocupa 115 MB e a **Minimum Install**, 80 MB). Depois, clique em **Next**.

Clique novamente em **Next** e espere. No fim, será sugerida a instalação do **DirectX2**. Clique em **OK** e, depois, em **No**. Agora, clique em **Cancel**.

porto no futuro

5 MATCH
UP
OFFICIAL INCREDIBLE
YAMS
TESTED!

Clique em *Play*, no menu principal. Vai aparecer uma espécie de sala virtual, com três portas. Escolha *Players Only* e, no menu seguinte, clique em *Single Player* e, depois, em *Exhibition*. Agora, basta clicar em *OK* e em *To Arena*.



Aparece um novo ecrã. Clique sobre ele e, depois, já estará na arena, pronto para jogar (veja os comandos abaixo, para saber quais as teclas que deve usar).

Em seguida, instale a versão 5 do *DirectX* (a mais recente). Para fazer isso, clique no item *Antes de Pedir Ajuda*, no CD-ROM, e seleccione a opção *DirectX*. Comece a instalação e espere. No fim, o computador será reiniciado.

Pronto. Para correr o jogo, mantenha o CD-ROM na drive, clique em *Iniciar* e, depois, em *Programas*. Vá ao grupo *HyperBlade* e clique sobre o ícone do jogo.

Primeira vez

A melhor forma de perceber *Hyper Blade* é entrar em acção. Por isso, siga as instruções, para aprender como jogar e disputar uma partida de treino.

COMANDOS

- ←→↑↓ – movimentam o jogador nas quatro direcções.
- 1 e 2 – substitui o jogador por um suplente.
- E – salta.
- S – ataque. Quando estiver perto dos adversários, use-a juntamente com as setas de direcção, para tentar recuperar a posse de bola através de falta.
- D – acciona o turbo nos patins.
- F – arremessa a bola rapidamente.
- C – passa a bola para o seu companheiro de equipa, quando você estiver no ataque. Troca de jogador, se você estiver na defesa.
- Barra de espaço – arremessa a bola (se estiver no ataque). Pede a bola, quando o seu companheiro estiver com ela.
- P – pausa o jogo.
- ESC – sai do jogo.

COMANDOS ESPECIAIS

Setas de direcção – se teclar rapidamente duas vezes seguidas nas setas de direcção, realizará movimentos diferentes. Acompanhe:

- ↑ Seta para cima – salta.
- ↓ Seta para baixo – agacha-se para desviar-se de um muro.
- ← Seta para a esquerda – muro para a esquerda.
- Seta para a direita – muro para a direita.





No ecrã do jogo, são mostradas várias informações. Desde a energia dos atletas até à posição da bola. Ganha a equipa que fizer mais pontos.

Perceba melhor

A principal regra do jogo é a de sempre: vence a equipa que marcar mais pontos. A partida é disputada em três períodos, que duram três minutos cada. Mas é possível mudar esse tempo (saiba como, em *Opções*). Os jogadores são humanos (apesar de parecerem robôs) e usam armaduras futuristas que, entre outras qualidades, têm uma espécie de patins acoplados, o que faz com que os jogadores se movimentem. Neste jogo, não há faltas. Pode utilizar qualquer meio – inclusive agredi-los fisicamente –, para impedir os adversários de marcarem pontos. Mas, não se esqueça: você também pode ser atacado. Por isso, tenha atenção para não ficar muito mal tratado. *Drome* é o recinto onde o jogo é disputado. Tem formato de

uma cúpula invertida e, nas duas extremidades, estão as balizas, nas quais deve enfiar a bola para marcar pontos. Existem diversos objectos espalhados pelo *Drome*. Alguns são obstáculos e estão ali para atrapalhar. Outros, como as rampas, servem para o ajudar a si.

São três jogadores por equipa. O guarda-redes é controlado automaticamente pelo computador. Os outros dois jogadores são controlados por si, um de cada vez.

O ecrã

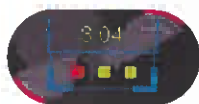
Saiba o que significam as várias informações que aparecem no ecrã, durante a partida:

Indicador de turbo – pequeno gráfico que indica a potência do turbo nos patins. Se o gráfico estiver completo, quando



carregar na tecla *D*, o seu jogador irá movimentar-se com maior rapidez. Se mantiver a tecla sempre pressionada, a velocidade irá diminuir. Por isso, depois de usar o comando, espere alguns instantes, para que o gráfico recarregue novamente.

Indicador de tempo – marca o tempo que resta do jogo.

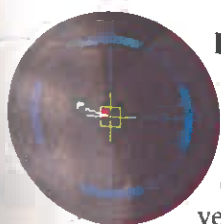


Nome – uma lista com os jogadores da sua equipa. O nome a amarelo corresponde ao jogador que está a controlar nesse momento; o vermelho, ao do seu companheiro que está em acção, e os nomes a verde, aos suplentes.

Indicador de força – quanto maior estiver a barra, mais veloz será o remate da bola para o golo. Fique atento, para rematar as bolas no ponto mais forte e, assim, dificultar a defesa do guarda-redes.



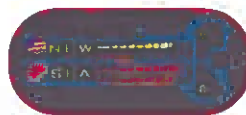
Câmera – se estiver no ataque, a câmera indicará o destino da bola, em caso de arremesso. Ao invés, a câmera mostrará uma visão das suas costas. Assim, poderá evitar ser atingido por trás.



Radar – o ponto amarelo indica a posição da bola; o azul é o seu companheiro de equipa, e os pontos vermelhos são os

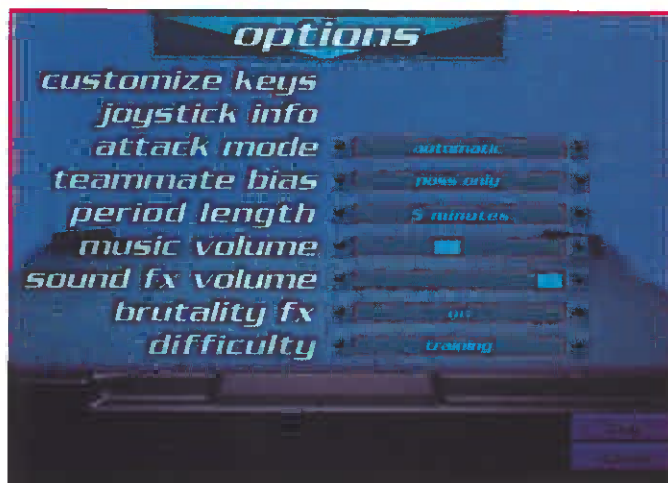
adversários. O traço amarelo indica o caminho que deve seguir para chegar até à bola, quando estiver na defesa. Se a bola estiver na sua posse, o traço indicará o caminho do golo.

Barras de força – as duas barras superiores indicam a energia dos jogadores da sua equipa. As inferiores, a energia dos adversários. A barra amarela corresponde ao jogador que está a ser controlado. Por isso, não deixe que a barra fique muito pequena, pois corre o risco de morrer. É possível trocar de jogador, pondo os suplentes a jogar. Para isso, basta teclar *1* ou *2*.



Opções

Se clicar no item *Options*, do menu que aparece após clicar em *Play*, é possível fazer algumas configurações no jogo. Veja o que cada item configura:



Customize keys – configura os comandos do teclado.

Attack mode – escolhe o tipo de ataque: *automatic* (ao rematar a bola, ela já é direccionada para o golo) e *expert* (deve fazer pontaria).



No menu Options, é possível alterar a configuração dos comandos no teclado e aumentar a duração da partida.

JOGO COMPLETO

Cada equipa do Hyper Blade tem o seu próprio estádio. Antes de começar o jogo, é mostrada uma imagem futurista do local onde será realizada a partida.



Teammate bias – determina como o seu companheiro de equipa deve agir: *pass only* (passa apenas a bola para si) e *shoot & pass* (passa e remata a bola para golo).

Period length – muda a duração do jogo.

Music volume – controla o volume da música.

Sound fx volume – controla o volume dos efeitos sonoros.

Butality fx – activa e desactiva as faltas.

Difficult – altera o nível de dificuldade: *training* (fácil), *pro* (difícil) e *all-star* (muito difícil).

O campeonato

Depois de treinar muito (e ficar craque), estará apto a disputar um campeonato. Faça assim:

No menu principal, clique em *Play* e, no ecrã seguinte, em *Players Only*. Na

próxima janela, escolha *Single Player* e, depois, *Gauntlet* (desafio).

Será aberto um ecrã, no qual poderá escolher a equipa que pode controlar. Vá clicando nas setas para a esquerda e para a direita. Selecciona uma equipa e, no fim, clique em *OK*.



Agora, clique em *To Arena*. Aparecerá um texto (em inglês) a explicar as regras do campeonato. Dê um clique neste ecrã e no seguinte.

Pronto. Entrará, imediatamente, em acção no campeonato. Sempre que uma partida for encerrada, o jogo, automaticamente, gravará a sua situação. Assim, da próxima vez que for jogar, clique em *Load*, para continuar o campeonato no ponto em que parou.

Dica: a melhor tática para fazer golos é avançar pelo meio e, quando estiver perto do guarda-redes, ir para um dos lados. Dessa forma, engana o guarda-redes e a baliza fica à sua mercê. 

FICHA TÉCNICA

Programa
Hyper Blade

Sistema Mínimo
Windows 95
Pentium 100
com 16 MB de
memória RAM

Produtor
Activision

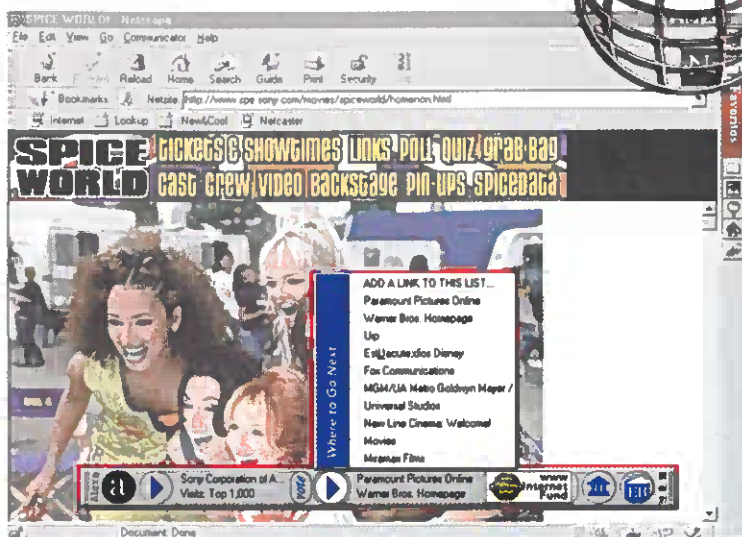
Limitação
Nenhuma. Produto
completo

Vá mais longe na Internet

O Alexa funciona juntamente com o seu navegador de Internet, fornecendo dados e sugestões de links para sites visitados na Rede.

Ajudar a encontrar mais informações sobre determinados assuntos na Internet. Esta é a função de Alexa, um programa que funciona com o navegador, da seguinte forma: ao visitar uma página sobre Mozart, por exemplo, se clicar sobre um comando do programa, aparece uma lista com sites onde é possível encontrar mais dados sobre o músico.

Além disso, Alexa fornece outros dados sobre a página visitada, como a velocidade de acesso e o número de visitantes por dia. No CD-ROM, colocamos duas versões do programa: uma para o Internet Explorer e outra para o Netscape.



Instalação e uso

Depois da instalação, será criado um ícone no botão *Iniciar* e outro na barra de tarefas do Windows. Aparecerá um ecrã de configuração. Clique em *Next*, escolha a opção *Dial-up connection* e tecle novamente em *Next*.

No ecrã que aparece, preencha os campos com os dados solicitados. Depois, clique em *Finish* (ou *Concluir*). Para usar o programa, siga estes passos:

Quando estiver na Internet, abra o Alexa, para ter acesso às informações sobre o site visitado e, inclusive, a links para outras páginas sobre o assunto.

Ligue-se à Internet, através do *Dial-up*. A seguir, abra o seu navegador (*Explorer* ou *Netscape*).

Dê dois cliques no ícone do Alexa (na barra de tarefas) e comece a navegar normalmente na Internet.

Ao entrar numa página, na barra do Alexa, aparecerão estatísticas sobre o endereço visitado. Clique na primeira seta, para ver informações, como o país de origem, quantas pessoas visitam o site, entre outras coisas.

Se clicar na segunda seta, aparecerá uma lista dos links relacionados com o endereço visitado. Clique num deles, para que essa página seja carregada no navegador.

É possível votar numa página, afirmando se ela é boa ou má. Para isso, clique em *Vote*. Depois, se gostar do site, escolha a primeira opção. Ao invés, se o detestar, escolha a segunda. Agora, clique em *Vote*, para que o seu voto seja contabilizado.

As informações sobre o endereço visitado não são carregadas imediatamente, é preciso esperar alguns momentos.

FICHA TÉCNICA

Programa
Alexa

Sistema Mínimo
Windows 95
486 DX2 com 8 Mb RAM

Produtor
Alexa Internet

Limitação
Nenhuma. Programa Freeware.



Faça a sua

Construa a sua página de Internet e saiba como a colocar na rede sem gastar um centavo.

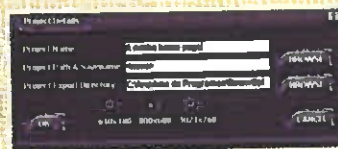
Por Marco Clivati



No CD-ROM, encontra, além do Splash e do CuteFTP, um pacote de imagens, para facilitar a criação da página. Siga o passo a passo desta reportagem, para aprender como criar e colocar na Internet a sua Home Page.

Criar a Home Page

O Splash precisa de ser instalado e, no fim, será criado o grupo *Beam* no botão *Iniciar*. Abra o programa e, no primeiro ecrã, dê OK. Depois, clique em *New*, para começar o seu projecto. Uma janela será aberta. No campo *Project Name*, escreva um nome para a página e dê OK. No próximo ecrã, preencha os campos com os dados solicitados: título



da página, o seu nome e o e-mail. No fim, dê OK. Agora, siga o passo a passo da reportagem, para aprender a criar a sua *Home Page* desde a escolha do fundo até como criar links.



Escolher um fundo

Clique no botão *Background*, na caixa de ferramentas que está no lado direito do ecrã.

Nesta reportagem, vai aprender a criar a sua Home Page, utilizando o programa Splash, e, ainda, a colocá-la na Rede, sem gastar nada.

Ponha as suas ideias na rede mundial de computadores e deixe os seus amigos a morrer de inveja. E o mais interessante é que não precisa de gastar nada para fazer isso. Existem empresas na Internet, como, por exemplo, a Geocities, que "hospedam" Home Pages gratuitamente. O seu único trabalho é construir a página.

No entanto, com o programa Splash, isso vai tornar-se fácil. Depois de construir a sua página, se usar outro aplicativo, chamado CuteFTP, pode enviá-la para um endereço da Geocities.

Home Page

Se quiser usar uma das imagens do pacote que estamos a distribuir, clique em **Browser** e selecione o directório

D:\aplicat\pacote\backgrad (ou, no lugar do *D:*, a letra correspondente à *drive* do seu *CD-ROM*). Na janela que aparece, escolha um dos fundos e clique em abrir. Será mostrado um *preview*. Se gostar, clique em **OK**, ou, então, escolha outro.



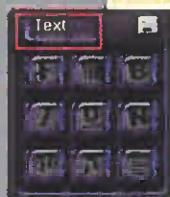
Se quiser usar uma cor lisa como fundo, clique sobre a opção **Choose a Color** e escolha uma cor da sua preferência.



Inserir o texto

Clique sobre a opção **Text**, na caixa de ferramentas. Depois, com o rato, selecione uma área na página. Em seguida, escreva o seu texto.

Esta pode ser a sua home page



Quando acabar, selecione o texto e, depois, clique com o botão direito do rato, para abrir um menu que poderá usar para editar o seu texto, alterando o tamanho e o tipo de letra, a cor e o alinhamento, entre outras possibilidades.



Colocar as imagens

Clique sobre a opção **Imagem**, na barra de ferramentas. Na janela que se abre, vá a **Browse** e localize o directório onde está a imagem que quer utilizar. Para usar as imagens do pacote que está no *CD-ROM*, pode ir a dois directórios: *D:\aplicat\pacote\anigif* ou *D:\aplicat\pacote\imagem* (ou, no lugar do *D:*, a letra correspondente à *drive* do seu *CD-ROM*).

Escolha uma imagem e clique em **Abrir**. Será mostrado um *preview*. Se gostar, dê **OK**. Agora, clique no local onde a imagem deve ser posicionada.



Criação de links

Se quiser, pode criar *links* para outras páginas. Faça assim:

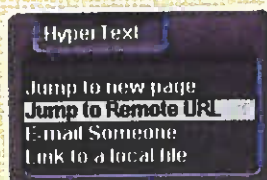
Escreva o texto que será usado como *link* (como já foi mostrado). Clique, com o botão direito do rato, sobre o texto e escolha a opção **Edit**.



Clique novamente, com o botão direito do rato, sobre o texto, escolha a opção **Hipertext** e, depois, **Jump to a Remote**



URL. Agora, escreva o endereço do *link* desejado (por exemplo, <http://www.sapo.pt>) e dê **OK**.



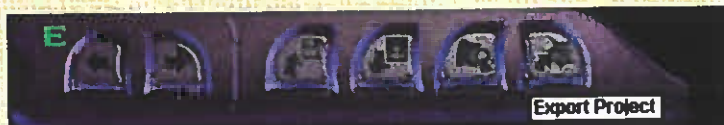
Crie um link para e-mail

Criar a Home Page não é difícil. Basta escolher um fundo, as imagens que vai usar e, se quiser, criar links para outras páginas.

Depois, é só guardar e colocar a página na Internet.

O procedimento é semelhante ao ensinado no item *Criação de links*. Mas, agora, em *Hipertext*, deverá seleccionar o item *E-mail Someone*. Depois, escreva o endereço desejado (voltaaomundo@mail.telepac.pt, por exemplo).

Assim que acabar de criar a página, clique sobre a opção *Export Project*, na barra de ferramentas, no topo do ecrã, e dê **OK**. Pronto, a sua página já estará guardada. Agora, só falta colocá-la na Internet.



Colocar a página na Internet

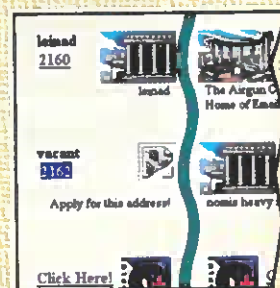
Na *Internet*, existem diversos *sites* nos quais pode colocar a sua página gratuitamente. Aqui, vamos mostrar o que deve fazer para pôr a sua página na rede:

Ligue-se à *Internet*, através do *Dial-Up*, por exemplo, e abra o seu navegador. Entre no endereço da *Geocities* (<http://www.geocities.com>) e, agora, clique na opção *neighborhood*.

Escolha um grupo que esteja de acordo com o conteúdo da sua *Home Page*. Na página que aparece, clique em *Join this neighborhood* (*juntar-se a esta vizinhança*).



No próximo ecrã, vão aparecer os blocos que têm endereços livres para colocar a página. Clique sobre o *link* que tem a palavra *Vacancies* (*desocupada*). Serão mostrados vários endereços. Procure uma casa que tenha escrito *Vacant* e clique sobre ela.



Na próxima página, seleccione a opção *Free Personal Home Page Program*. Será mostrado um texto, em inglês, com a licença de utilização. Clique em *I Agree to these Terms and Conditions*.

Preencha o formulário que aparece (os campos com um asterisco vermelho devem ser obrigatoriamente preenchidos). Certifique-se também de que indicou correctamente o seu *e-mail*.

pois será através dele que receberá a sua senha de acesso.

No fim, clique em *Submit*. Se estiver tudo bem, automaticamente, serão enviadas por *e-mail* a sua senha e algumas informações (o seu endereço na Web, por exemplo).

The screenshot shows a web form titled 'OPTIONAL INFORMATION'. It includes several dropdown menus for 'Highest Level of Education Completed', 'Household Income', 'Marital Status', 'Occupation', and 'Interests'. There are also checkboxes for 'Logical Parent Dir', 'Auto-Load Index Files', 'Use Firewall', 'Resolve Links', and 'AutoRename'. At the bottom, there is a 'Submit' button and a 'Clear' button.

Ainda ligado à Internet, veja se recebeu a mensagem da Geocities. Se já, é aconselhável que a imprima.

Usar o programa CuteFTP

Para enviar (*Upload*) os ficheiros da sua *Home Page* para o servidor da Geocities, pode usar o programa *CuteFTP*, que está no CD-ROM e corre directamente dele.

Mantendo-se ligado à Internet, abra o *CuteFTP* e, na primeira janela que aparece, clique em *Exit*. Logo depois, clique no ícone que tem um trovão. Aparecerá a janela *Quick Connect*.

The screenshot shows the 'Quick Connect' dialog box in the CuteFTP 1.4 Final Beta 7 application. It has fields for 'Host Address' (ftp.geocities.com), 'User ID', and 'Password'. There are also checkboxes for 'Login type' (Normal, Anonymous, Double) and 'Transfer type' (ASCII, Image, Auto-Detect). At the bottom, there are checkboxes for 'autoname.dat', 'bookmark.dat', and 'command.dat'.

Em *Host Address*, escreva *ftp.geocities.com* e preencha os campos *User ID* e *Password* com os dados recebidos por *e-mail*. Dê *OK*. O

programa irá ligar-se ao servidor da Geocities.

Na janela que aparece, clique em *OK*. O ecrã do *CuteFTP* estará dividido em dois. A parte esquerda corresponde ao seu PC e a da direita ao

servidor. Na janela da esquerda, selecione o seguinte directório:

C:\Arquivos de programas\Beam\Splash!V1.0 - Trial\projet.

Selecione todos os ficheiros e, mantendo o botão esquerdo pressionado, arraste-os até à janela da direita. Quando aparecer um ecrã a indicar a quantidade de *Uploads*, dê *OK*.

The screenshot shows the main interface of CuteFTP. The left pane shows a list of files and folders in the local directory 'C:\Arquivos de programas\Beam\Splash!V1.0 - Trial\projet'. The right pane shows the remote directory structure. A status bar at the bottom indicates the upload progress.

Espere pelo fim do processo. Depois de acabar a transmissão, abra o seu navegador no endereço que lhe foi enviado por *e-mail* e verifique se a sua página já está na rede. Agora, só falta contar aos seus amigos...

This is a detailed view of the 'Quick Connect' dialog box. It contains fields for 'Host Address' (ftp.geocities.com), 'User ID', and 'Password'. There are also checkboxes for 'Login type' (Normal, Anonymous, Double) and 'Transfer type' (ASCII, Image, Auto-Detect). At the bottom, there are checkboxes for 'Logical Parent Dir', 'Auto-Load Index Files', 'Use Firewall', 'Resolve Links', and 'AutoRename'.

The screenshot shows a 'Login Message' dialog box with a text area containing the following text: '220 Welcome to the Geocities FTP server', '221 Please use your Geocities account.', and '230 You have currently used 0K of your allocated disk space.' There is an 'OK' button at the bottom.

FICHA TÉCNICA

Programa
Splash

Sistema Mínimo
486 DX 2 com 8 MB de memória RAM

Produtor
Beam Software

E-mail:
splash@beamsoft.co
www.gosplash.com/

Valor do registo
Não informado

Limitação:
21 dias a partir da data de instalação

Informatize a

Controlo de stocks, clientes, fornecedores, compras, vendas... Marco Polo permite controlar com eficiência os custos da sua empresa.

Se é dono do seu próprio negócio, sabe que administrar uma empresa não é fácil. Passam-se horas a planear coisas, a fazer contas... Para o ajudar nessa tarefa, o programa Marco Polo é uma boa opção. Todo em português (léxico brasileiro), ele pode ser usado em qualquer tipo de empresa, quer seja uma fábrica, loja comercial ou uma entidade prestadora de serviços. O programa está completo e pode usá-lo durante 60 dias, contados a partir da data de instalação. O Marco Polo abrange desde a parte financeira até ao registo de clientes. Siga o passo a passo da reportagem, para aprender como utilizar o controlo de stocks e perceber como funciona o programa.

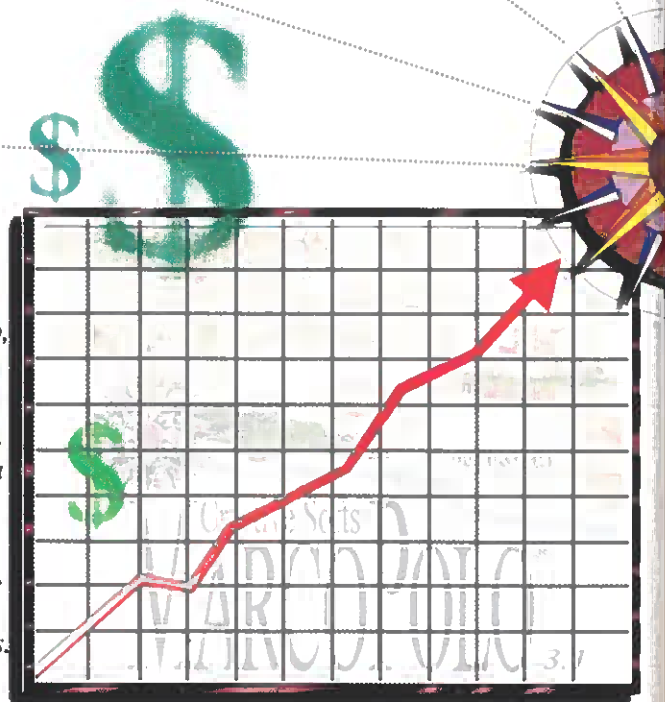
Com o programa, entre outras coisas, pode fazer um registo de todos os seus produtos, com a quantidade disponível de cada um deles, para melhorar o controlo de stocks.

Instalação

Depois de o instalar (o grupo Marco Polo será criado dentro do botão *Iniciar*), abra o programa. Surge uma janela com o contrato de utilização do Marco Polo. Clique em *Concordo* e, na janela seguinte, em *Confirma*, para aceder ao menu de registo principal.

Como funciona

Aparece uma janela com os módulos disponíveis no programa. No lado esquerdo da lista, são mostrados vários ícones, usados para exibir os módulos de



outras áreas do programa. No total, são seis áreas: registos, stocks, vendas, compras, financeiro e relatórios. Para ver o que cada ícone faz, basta passar o rato sobre ele. Ao clicar duas vezes sobre qualquer ícone, aparece a lista de coisas que pode fazer. Cada um dos módulos tem um ecrã próprio, com comandos e operações específicas, mas que, todavia, não são difíceis de usar.



Controlo de stocks

Para que perceba melhor qual o processo de funcionamento do programa, vamos mostrar como usar um recurso que todas as empresas precisam: o controlo de stocks. Como exemplo, imagine uma fábrica de confecção de roupas.

Agora, siga o passo a passo:



sua empresa

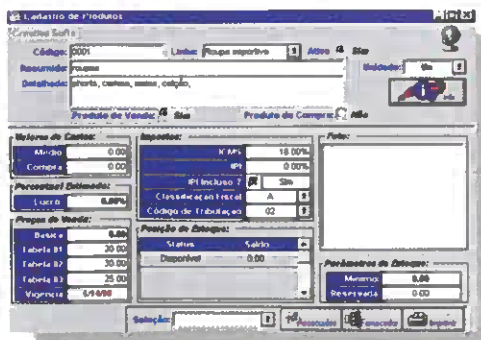
Todos os módulos são interligados. Por isso, vamos começar por registar os tipos de *Serviços ou Produtos* da empresa. Dê dois cliques, na opção *Linha de Produtos e Serviços*, no módulo *Cadastro*.

Uma janela será aberta, com alguns itens já registados. Para fazer os seus registos, seleccione um dos nomes da lista e escreva um novo texto. No nosso exemplo, *Hardware* tornou-se *Roupa Infantil* e *Serviços* passaram a *Roupa Desportiva*.



Mude também os campos *Descrição* e *Comissão*. Em *Roupa Infantil*, escreva *Vestuário para crianças e adolescentes*. Em *Roupa desportiva*, escreva *t-shirts e camisolas*. Depois de completar todos os campos, feche a janela.

Agora, registre os produtos. Clique em *Produtos* e uma nova janela será aberta. Para fazer o registo, primeiro, escolha a linha a que ele pertence. Basta clicar na seta que está no fim do campo, para que apareça uma lista com os tipos registados anteriormente.



Vá completando os campos necessários e, no fim, feche a janela. Se quiser registar outro produto, basta repetir o passo anterior.

Agora, indique a quantidade do produto que tem em stock. Clique no ícone *Estoques* (o segundo ícone da lista, à esquerda), e, em seguida, dê dois cliques no item *Análise de Produtos em Estoque*. Na janela que aparece, escolha um dos produtos já registados, clicando na seta que está ao lado do campo.



Em *Opções* de ajuste, escolha *Entrada*. Será aberta uma nova janela. No campo *Qtd*, digite a quantidade de produtos que deseja fazer entrar. Complete os outros campos e dê *Confirma*. O stock será actualizado. Se quiser incluir outros produtos, basta seleccionar o produto no campo correspondente e repetir o passo. No fim, feche a janela, para voltar ao menu principal.



Sempre que for necessário fazer alguma alteração no stock, use o módulo *Análise de Produtos*. Se quiser imprimir um relatório, clique no ícone *Relatórios* (o sexto ícone da barra vertical) e escolha um dos relatórios disponíveis.

Não se esqueça: este é apenas um dos procedimentos possíveis do programa. Como está tudo em português (léxico brasileiro), não terá grande dificuldade em aprender o restante.



Os módulos do programa são interligados, o que permite utilizar informações já registadas, para fazer tabelas de preços, entre outras coisas.

FICHA TÉCNICA

Programa
Marco Polo

Sistema Mínimo
Windows 3.1 e superior
486DX4 com 16 MB de memória RAM

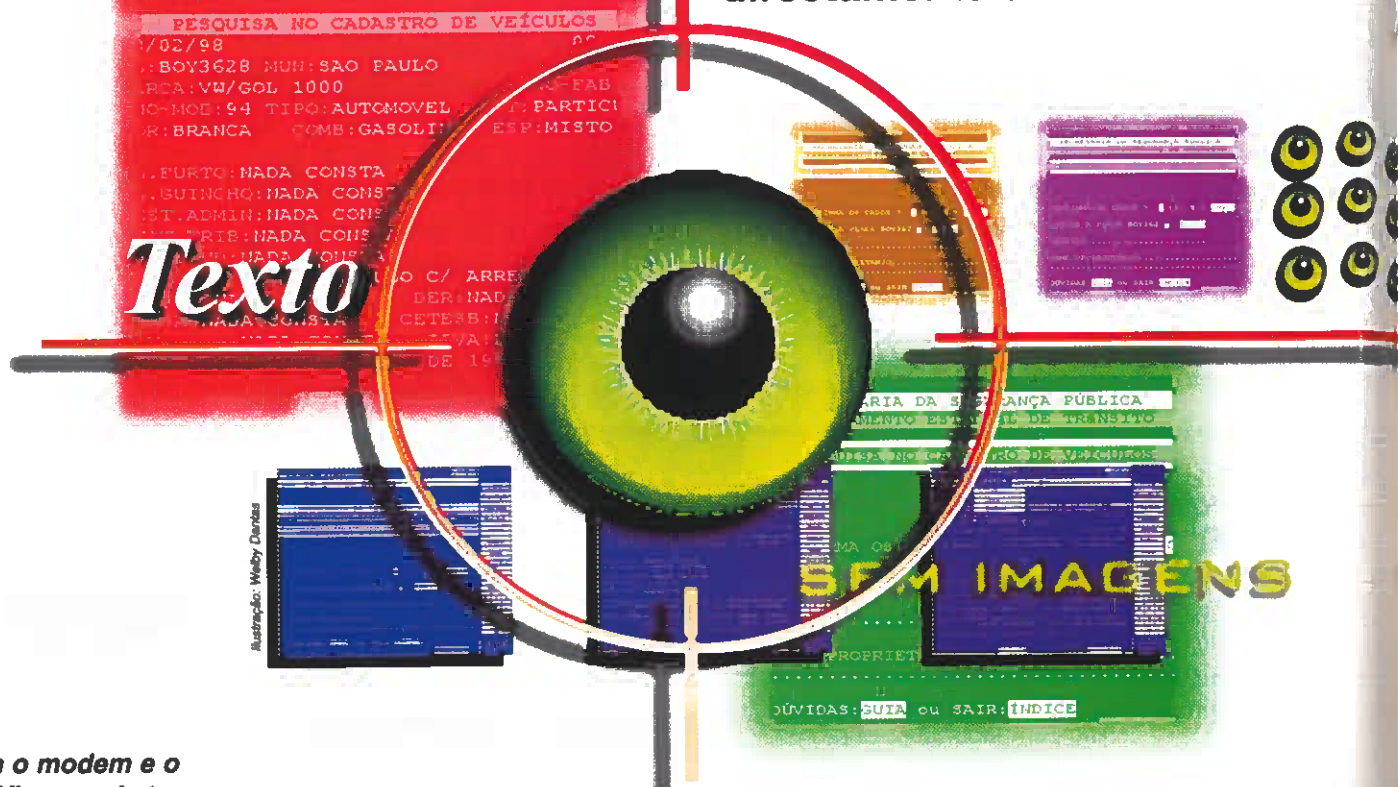
Produtor
NGA, São Paulo -SP
Telefone: (00 55 11) 225 97 48
E-mail:
nga@sanet.com.br

Limitação
60 dias de uso, a partir da instalação

Preço normal
Cerca de 45 000\$00
Preço promocional
Cerca de 34 000\$00

No mundo d

Perceba o que é o videotexto e saiba como consultar os vários serviços disponíveis, directamente do seu PC.



Com o modém e o New View, pode ter acesso ao videotexto, um serviço pago, disponível nas companhias telefónicas, directamente do ecrã do seu PC.

O videotexto é um serviço pago e permite fazer consultas a bancos, participar em canais de conversa e ter acesso a muitas outras informações. Tudo através de um modem. E, com o New View, um programa todo em português (léxico brasileiro), pode tirar partido de todos os seus recursos. Quem está habituado à Internet, pode achar um pouco estranho, pois, no videotexto, é tudo mostrado em forma de texto, o que dá a sensação de que se está a regredir no tempo.

Aprenda agora a usar o New View e veja como consultar informações. Mas, não se esqueça que este é um serviço pago. E, apesar dos exemplos que

forneçamos não serem os mais adequados para o nosso país, o programa também pode ser usado com os serviços nacionais de videotexto. Para aceder a eles, marque, por exemplo, 0600191 a 195.

Configuração

A instalação é simples e, no fim, será criado um ícone no botão *Iniciar*. Para abrir o programa, clique no ícone e, na primeira janela que aparece, carregue em *Continuar*. A seguir, aparecerá o ecrã de configuração. Clique no botão *Procura* e, automaticamente, o programa reconhecerá o seu *modem*. A velocidade

o Videotexto

é mesmo de 2400 bps, não se assuste.

Dê OK e pronto. Só é preciso fazer esta configuração na primeira vez em que entrar no New View.

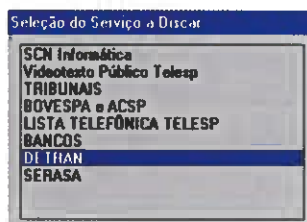
No videotexto

Agora, siga os passos abaixo, para aprender a utilizar o serviço de videotexto:

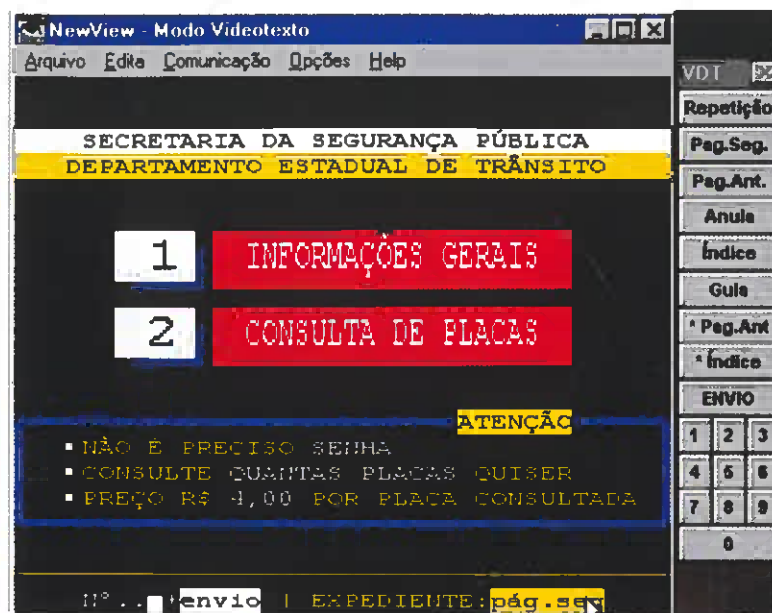
Vá até ao menu *Comunicação* e seleccione *Disca*.



Na janela que aparece, escolha um dos serviços de videotexto disponíveis na lista. Como exemplo, vamos usar a opção *Detran*. Selecciona-a e, depois, clique em *Disca*.



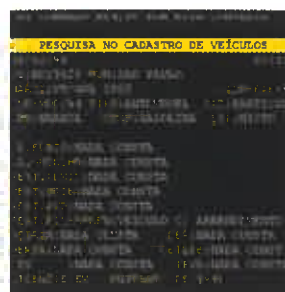
Espera que o computador disque (aparece uma janela) e, depois, aparecerá o ecrã de entrada do serviço do *Detran*, com um menu vertical, no lado direito. A partir deste menu, pode aceder aos serviços disponíveis (consultar a matrícula de um carro, por exemplo, para ver se ele foi multado). Depois, é só seguir as instruções do ecrã. No caso do *Detran*, depois de aparecer o ecrã de abertura, clique em *Pag.Seg*.



Para consultar uma placa, carregue em *2*, no menu, e, depois, dê *ENVIO*. Mas, não se esqueça que este é um serviço pago e custa cerca de 720\$00 por placa consultada.

Escreva a matrícula que quer consultar (use o teclado), em letras maiúsculas, e carregue três vezes no botão *ENVIO*. A seguir, escreva *S* e carregue novamente em *ENVIO*. Depois, basta esperar que as informações, como multas ou dívidas relacionadas com o carro, apareçam no ecrã.

Para acabar a consulta, vá ao menu *Comunicação* e clique em *Desconecta*. Os outros serviços também seguem o mesmo princípio de funcionamento e todos têm uma pequena tarifa que é incluída na sua conta telefónica.



FICHA TÉCNICA

Programa
New View

Sistema Mínimo
Windows 3.1x ou superior
486DX2 com 8 Mb de memória RAM

Produtor
SCN Informática

Revendedor
Studio V
Telefone: (00 55 11)
267 36 82

Programa Freeware
Completo. Sem nenhuma limitação

Sofisticaç

Crie textos em 3D de forma automática, e aprenda a usá-los para ilustrar os seus trabalhos no Word.



O programa não tem segredos. Basta escrever um texto e, automaticamente, ele aparece em 3D. Depois, escolha um dos vários efeitos que vêm com o Cool 3D e, quando estiver satisfeito, guarde o seu trabalho.

FICHA TÉCNICA

Programa
Cool 3D

Sistema Mínimo
Windows 95
Pentium 16 MB de memória RAM
Produtor:
Ulead Systems
<http://www.ulead.com>

Valor do registo:
Cerca de 7 500\$00

Limitação
A palavra *Sample* aparece nos ficheiros guardados

Figuras em 3D chamam sempre a atenção, porque deixam os seus trabalhos com uma cara mais profissional e bonita. Com o Cool 3D, é possível criar, de forma rápida, títulos em três dimensões e sem grandes complicações. Depois, pode usar o texto criado para ilustrar o seu trabalho da escola, ou na apresentação de um relatório da empresa. Nesta reportagem, vai aprender a criar textos em 3D e também como exportá-los, para os usar no Word.

Como criar

Instale o programa — basta ir a *Next* e, depois, a *Finish*. Será criado um ícone no botão *Iniciar*. Quando abre o Cool 3D, aparece uma janela de apresentação

do programa. Clique em *OK* e avance para o ecrã principal. Aparecerá no ecrã um texto, em três dimensões, com a palavra *Cool 3D*, como exemplo. Veja, agora, como criar o seu próprio texto em 3D:

Vá até à barra de ferramentas e, no espaço onde está escrito *Cool 3D*, escreva a palavra que quer criar em três dimensões, e tecla *Enter*. O seu texto em 3D será mostrado no ecrã, em vez do texto de exemplo. Se a palavra não couber no ecrã, clique no botão que tem a letra *A* em minúsculas e que está na barra de ferramentas.



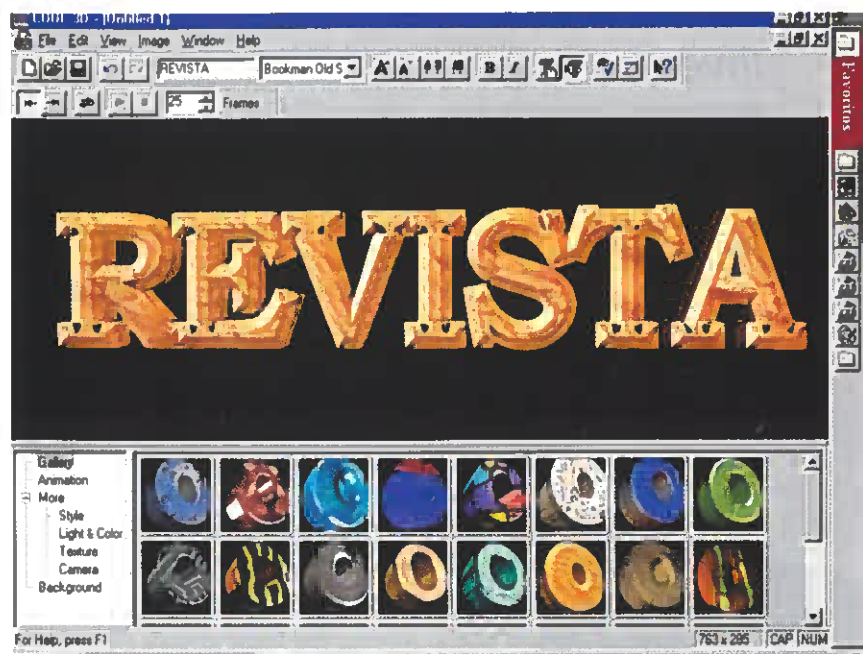
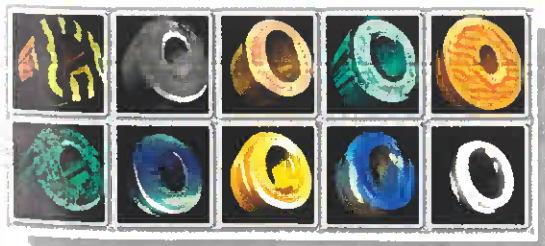
ão em 3D



Se quiser mudar o tipo de letra (o padrão do programa é *Arial*), vá até ao campo onde está escrito *Arial* e seleccione uma das fontes. Basta ir clicando sobre o tipo de letra, para que um *preview* seja mostrado. Além disso, se clicar com o rato sobre a figura em 3D que está no ecrã, poderá movimentá-la.

Na parte inferior do ecrã, existem diversos formatos em 3D. Para aplicar um deles à figura, basta clicar duas vezes sobre o que deseja utilizar. No lado esquerdo, aparece uma lista onde é possível escolher o tipo de padrão ou efeito. Se clicar em *Animation*, por exemplo, poderá escolher uma animação, para a utilizar com o texto em 3D. Em *Background*, tem acesso a outras opções de fundo para o seu texto, entre outras coisas. Uma coisa essencial, é deixar o fundo branco. Assim, torna-se mais fácil usar o texto no *Word*.

Faça todas as alterações que quiser e, quando estiver satisfeito com o resultado, guarde o seu trabalho. Vá ao menu *File* e seleccione *Save*. Na janela que aparece, dê um nome ao ficheiro e clique em *Guardar*.



COMO USAR NO WORD

O programa permite que importe o seu ficheiro salvo para outros aplicativos, mas, como esta é uma versão de demonstração, a palavra *Sample* (amostra) vai aparecer no meio do texto. Porém, se usar o procedimento que se segue, pode utilizar um título em 3D em qualquer documento do *Word*. Faça assim:

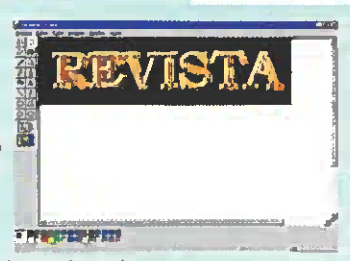
1 – Depois de acabar o seu trabalho, carregue em *Print Screen*, no teclado. Depois, abra o programa *Paint*, que vem com o *Windows* (dentro da pasta *Acessórios*, no botão *Iniciar*).

2 – Dentro do *Paint*, carregue nas teclas *Ctrl+V*. O ecrã do programa aparecerá. Seleccione apenas a área que quer imprimir, usando a ferramenta de recorte (o quadrado tracejado).

3 – Depois de fazer isso, carregue em *Ctrl+C*, para copiar a imagem seleccionada. A seguir, tecla *Ctrl+N* e, na sequência, *Ctrl+V*. No ecrã, só vai aparecer o desenho que seleccionou.

4 – Vá a *Ficheiro*, seleccione *Guardar*, dê um nome ao ficheiro e clique em *Guardar*.

5 – Agora, abra o *Word* e posicione o cursor onde quer que o título seja incluído. Clique no menu *Inserir* e, depois, em *Figura*. Localize o ficheiro e dê *OK*. O título em 3D será inserido.



Deixe a sua c

Com o Prático, pode fazer um inventário de todos os seus bens e, também, dos CDs, livros, entre outros, o que facilita as coisas na altura de os procurar.



Em português (léxico brasileiro), o Prático está dividido em pastas: Livros, Património, Orçamento, CDs..., para que possa fazer os registos mais facilmente.

Prático é um programa em português (léxico brasileiro) que tem praticamente tudo o que precisa para organizar a sua vida. Está tudo dividido por pastas: pasta do Património, na qual deve inventariar os seus bens; pasta do Orçamento; pasta para as contas que tem de pagar e receber; pasta para fazer um inventário dos seus CDs, livros e até receitas, entre muitos outros itens. É um programa que permite arquivar e localizar rapidamente qualquer tipo de informação. Além disso, o Prático é personalizado para homens e mulheres, trazendo, inclusive, um aplicativo para controlo da menstruação.

Acompanhe a reportagem, para aprender as noções básicas do programa. Mas, não se esqueça: nesta versão, só é possível registar 10 itens em cada pasta.

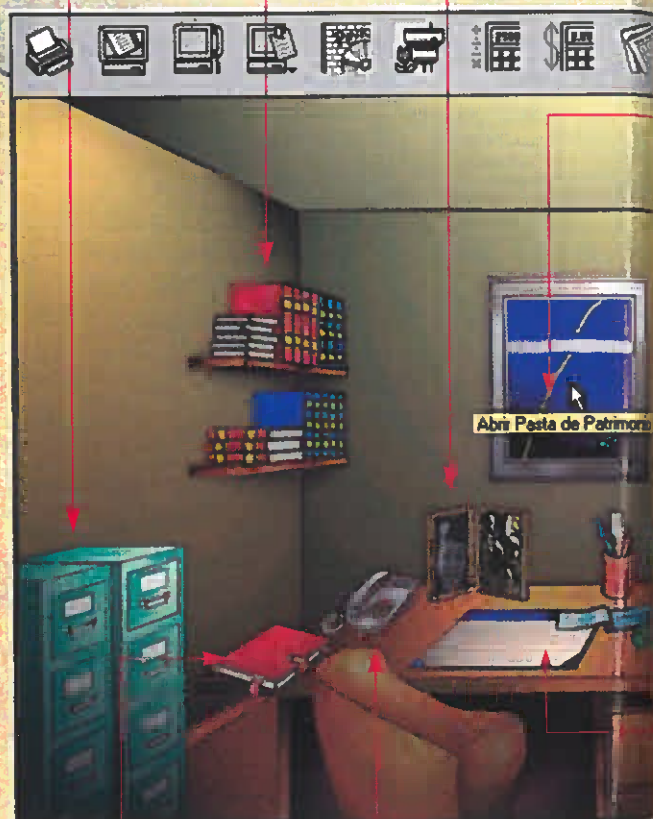
A primeira vez

Depois de instalado (vai ocupar cerca de 44,9 MB do seu disco rígido), será criado um ícone dentro do botão *Iniciar*. Ao abrir o programa pela primeira vez, aparecerá o *Formulário de Registo do Utilizador*. Preencha todos os campos e clique em *Salvar*. Mas, atenção: os dois primeiros campos (*nome de acesso* e *senha*) são a garantia da privacidade das

Ficheiro
permite aceder a todas as opções do programa.

Pasta de livros
regista os seus livros, formando uma espécie de biblioteca virtual.

Pasta Álbum de fotografias
permite criar um álbum com as suas fotos, as dos seus amigos, do cão... (elas precisam de estar digitalizadas).



Agenda - agenda de compromissos e também dá acesso a um diário pessoal.

Pasta de endereços e telefones
para anotar os endereços e os números de telefone mais usados.

informações. Por isso, tente não os esquecer. Logo após clicar em *Salvar*, pode imprimir a ficha de registo. Assim, não corre o risco de esquecer-se das informações de acesso. Se confiar na sua memória, clique em *continuar*. No ecrã seguinte, clique novamente em *Continuar*. Aparece uma janela na qual deverão ser escritos o seu nome e senha de acesso.

Nas próximas execuções do

asa em ordem

Pasta de Património
permite registar todos os seus bens, fazendo um inventário de tudo o que possui.

Internet
acesso à rede directamente do programa.

Pasta de músicas
aqui, tem dois sub-itens: um onde pode aceder ao *CD Player* para ouvir os seus CDs enquanto trabalha; outro, para registar os seus CDs de música.

Pasta de receitas culinárias – para registar receitas (o programa já vem com três receitas prontas).

Pasta de filmes
registo de cassetes de vídeo. Até dá para fazer uma breve descrição de cada filme.

Pasta de Jogos
para as crianças registarem os seus jogos de consola de vídeo.

Planeamento – permite criar um cronograma com os seus projectos pessoais e profissionais.

Pasta de orçamentos
registra as contas a pagar e a receber.

programa, este ecrã aparecerá sempre. Depois de digitar o nome e a senha, clique em *Confirmar*. Na janela seguinte, clique em *Continuar*. Pronto, agora já pode usar o programa.

As opções

Sempre que entrar no *Prático*, será mostrada uma mensagem de saudação. Clique em *Continuar*, para ter acesso

aos menus. O interface do programa mostra uma sala de escritório. Quando movimentar o rato, vai aperceber-se de que o cursor transforma-se numa mão

quando ele passa sobre determinadas figuras, e indica para que serve cada opção (veja na figura ao lado, a função de cada item).

Por exemplo, passando com o rato sobre o quadro que está no centro do ecrã, vai surgir o título *Abrir Pasta de Património*.

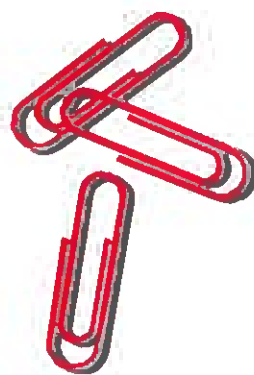
Se clicar sobre essa opção, ela será aberta. Esta é a forma mais simples de entrar em cada um dos itens. Mas, também pode aceder a eles através do menu *Gavetas*.

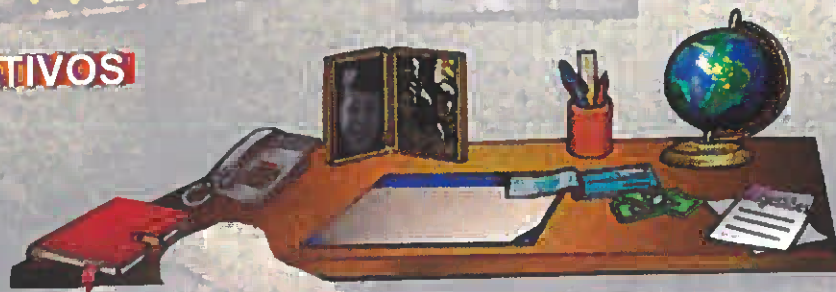
Registar as informações

Apesar de cada opção registar um assunto diferente, todas funcionam de forma semelhante. Para aprender a registar as informações, vamos usar como exemplo a pasta *Orçamento*. Para aceder a ela, basta clicar nas notas que estão em cima da mesa. Depois, surge uma janela dividida em duas áreas: uma cor-de-rosa (à esquerda), na qual são registadas as informações, e outra cinzenta, que corresponde ao local onde fará as pesquisas sobre as informações registadas. Agora, faça assim, para registar e pesquisar uma informação:

Escolha e clique sobre uma das abas existentes na área cor-de-rosa: *Recebidas e Pagas*, *Contas a Receber* e

O funcionamento de todos os itens é parecido. E, para aceder a qualquer um deles, basta clicar sobre a opção desejada, no ecrã do *Prático*. Na figura central, pode ver para que serve cada botão.





O programa traz ainda várias ferramentas úteis, como CD Player e calculadora, entre outros. Para os usar, basta clicar sobre a respectiva ferramenta, que está na barra situada logo abaixo do menu.

FICHA TÉCNICA

Programa
Prático

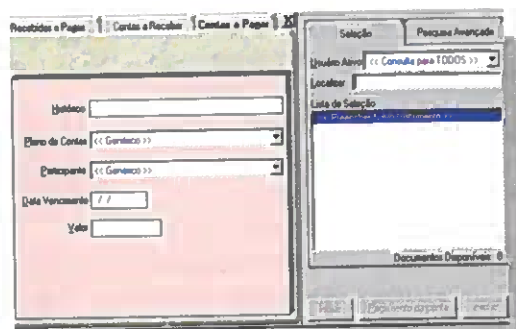
Sistema Mínimo
Windows 95
486 com 8MB de memória RAM

Produtor
Olos Tecnologia Ltda.
A/C Prático
R. Exp. Antônio C. Ferreira, 1752
89252-101 - Jaraguá do Sul - SC
Telefone/Fax:
(00 55 11)
47 372 36 43
E-mail:
pratico@olostech.com.br

Valor do registo
Cerca de 9 000\$00

Limitação
Só regista 10 itens em cada pasta

Contas a Pagar. No nosso exemplo, vamos escolher *Contas a Pagar*.



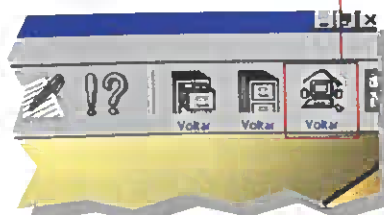
Na área cor-de-rosa serão mostrados os campos a serem preenchidos. Complete-os todos e, depois, clique em *Salvar*. No exemplo, existe um campo chamado *Plano de Contas*, que não precisa de ser alterado.



Todos os itens que forem registados serão incluídos numa lista que aparece na área, à direita. Para ver as informações do item registado,

basta clicar sobre o nome desejado e, se a lista estiver muito grande, usar o campo localizar, para facilitar a procura.

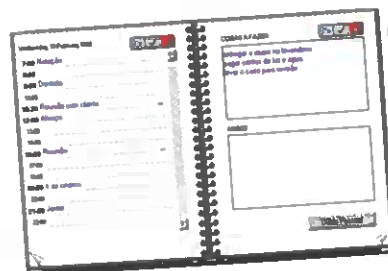
Para sair da janela de registo e voltar ao interface do programa, basta clicar no botão que tem um X e que está no centro do ecrã, ou então, clicar na casa que está na barra de ferramentas, no topo do ecrã.



As ferramentas

Além de todas as opções que o *Prático* oferece, há também um pacote de ferramentas muito úteis. Para aceder a elas, clique nos ícones que estão abaixo da barra de menus. Entre as ferramentas, encontra: um editor de imagens, um editor de texto, um *CD Player*, uma central de recados, duas calculadoras e até um "endereçador" de envelopes. Cada ferramenta tem os seus próprios comandos, mas, como está tudo em português, não terá problemas para as utilizar. Uma das ferramentas é a agenda, que, além de permitir agendar os seus compromissos, também traz um diário. E é também nesta opção que as mulheres podem aceder à tabela menstrual (disponível apenas na versão completa).

Faça assim, para usar a agenda:



Clique no ícone do programa. A agenda será aberta.

2 Pode escrever os compromissos ou fazer uma descrição deles, nos campos *Coisas a Fazer* ou *Avisos*.

Para mudar a data, clique nas abas que estão nos cantos interiores esquerdo e direito da agenda.

Se quiser usar o *Diário*, clique no botão correspondente e faça as suas anotações. Para sair da agenda, basta clicar na aba *Fechar*.



Conforto no trabalho

Veja algumas dicas de comportamento e postura, para acabar com a fadiga e dores quando trabalha com o computador.

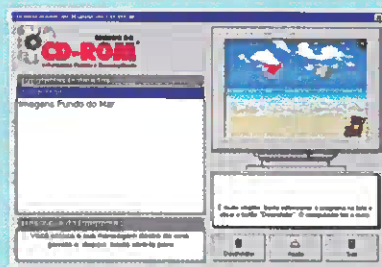
Um guia, em formato de ajuda, com informações para evitar o cansaço e as dores musculares quando se está a trabalhar com o computador. O programa está todo em português (léxico brasileiro) e corre directamente do CD-ROM. Depois de o executar, vá clicando nos itens, para que possa ter mais informações sobre cada um deles. Será aberta uma janela com muitos pormenores. Nesta versão, as partes que falam sobre as dores e os vídeos não estão disponíveis. Apesar de o visual não ser dos melhores, as informações são bastante relevantes. Se trabalha muito com o computador, não deixe de as ler.



COMO REGISTRAR
Produtor:
 Fernando Mota de Oliveira
 Rua das Araras, 207,
 ap-902, Edf. Ibarubá,
 Imbuí, Salvador - BA,
 Brasil, CEP 41720-010
Telefone/Fax:
 (00 55 71) 371 40 39
e-mail:
 fmota@bahianet.com.br
Preço:
 Cerca de 7 200\$00
Limitação:
 Alguns itens não estão disponíveis

Desinstalador

Apague os ficheiros copiados para o seu PC a partir do CD-ROM da revista.



É um programa fácil de usar e permite apagar todos os ficheiros copiados para o seu PC a partir do CD-ROM da revista. Está todo em português (léxico brasileiro) e a utilização é muito simples. No entanto, os programas ou jogos que têm instalador próprio, não podem ser vistos ou apagados por este utilitário.

Antivírus

Proteja o seu PC contra o ataque de vírus, utilizando a mais recente versão do VirusScan.



Antivírus é um item indispensável em qualquer PC. Por isso, no CD-ROM, vai encontrar a versão mais recente do antivírus VirusScan, da McAfee, tanto para o Windows 95 quanto para o Win 3.1. Esta versão já é capaz de reconhecer e eliminar os novos vírus para o Excel (leia a secção *Fique por dentro*). Veja, a seguir, como instalar e usar o programa:

- 1 Clique em *Instalar o programa*. Ele próprio vai seleccionar a versão correcta para o seu Windows. No primeiro ecrã que aparece, clique em *Yes* e, depois, em *Next*.
- 2 Na próxima janela, escolha a opção *Custom* e, depois, clique em *Next*. Desactive a opção *Command Line Scanner* e, em seguida, dê *Next*, nos próximos ecrãs.
- 3 O processo de instalação será iniciado. Quando chegar aos 90%, o programa irá procurar vírus no computador. No fim, dê *OK* e o processo de instalação será terminado. Depois, clique em *Finish*. O seu computador será reiniciado.

Como utilizar

Se nunca usou o antivírus, siga estes passos, para saber como procurar vírus no computador:

- 1 Entre no programa clicando no ícone *VirusScan*, criado no botão *Iniciar*. Logo no início, será feito um teste contra os vírus na memória do computador. No fim, clique em *OK*.
- 2 Se quiser procurar vírus no disco rígido, basta clicar no botão *Scan Now*. No caso de uma disquete, coloque-a na drive correspondente e clique no botão *Browse*. A seguir, clique em *Scan Now* e o disco será testado.
- 3 Se for encontrado um vírus, aparecerá um ecrã especial. Clique no botão *Clean* e o vírus será eliminado.

Como registar
Produtor:
 McAfee
 2805 Bowers Avenue
 Santa Clara,
 California
 95051-0963 - USA
Fax:
 (001 408) 970 97 27
Valor do registo:
 Cerca de 9 000\$00

Álbum electr

O Photo Album! permite-lhe guardar num álbum todas as fotos que tem em casa, evitando que elas se estraguem.



1 Clique em *Personalizar* e, na janela *Select Book Style*, escolha um dos modelos para o seu álbum. Carregue em *Ring Style*, para escolher a espiral do álbum (são 16 modelos). Depois, clique em *Background* e seleccione um dos fundos que aparecem (são 20).

FICHA TÉCNICA

Programa
Photo Album

Sistema Mínimo
Windows 95
486 com 8 MB
de memória RAM

Produtor
NewSoft Inc.
3353 Gateway Blvd.
Fremont, CA 94538,
USA

Web:
<http://www.tophat.com>

Telefone
(001 510) 445 86 00
Fax: (001 510)
445 86 01

Valor de registo
Cerca de 5 400\$00

Limitação
30 dias de uso.
Só permite criar um
álbum com 12 páginas

Com o PhotoAlbum!, pode criar um álbum electrónico com todas as suas fotos. Basta digitalizá-las e, depois, colocá-las nas páginas que vai criar com este programa. Deste modo, evita que as suas fotos se dobrem, desbotem ou até rasguem. O Photo Album! é fácil de usar, traz vários recursos e pode ser testado durante 30 dias, contados a partir da data de instalação.

Experimente-o e verá que é muito fácil criar o seu próprio álbum.

O seu próprio álbum

Depois de instalado (será criado um grupo no botão *Iniciar*), abra o programa. Aparece o ecrã principal. Para criar o seu próprio álbum, clique em *Criar* e, depois, escolha entre duas opções: *Modelo* – cria um álbum a partir de um modelo pronto –, ou *Personalizar*, onde pode construir o seu álbum a partir do zero. Como exemplo, vamos usar a opção *Personalizar*. Faça assim:



2 No fim, dê *OK*. Aparecerá uma mensagem do fabricante. Dê *OK*. A primeira página do seu álbum será mostrada.

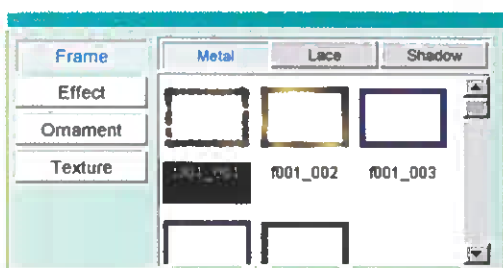
Álbum personalizado

1 Clique no botão  com flores, que está na parte inferior do ecrã. Será aberta uma janela com os vários efeitos especiais que poderá usar: *Frame* (molduras), *Effects* (efeitos especiais), *Ornaments* (enfeites) e *Texture* (texturas), para pôr um fundo nas páginas do álbum.

2 Para usar qualquer um dos efeitos, basta clicar sobre ele e, mantendo o botão do rato carregado, arrastá-lo para

Albúmico de fotos

a página em branco. Por exemplo, clique em *Frame* e escolha uma das molduras. Quando ela aparecer na página, virá com a mensagem *Put Photo Here!* (ponha a foto aqui).



3 Escolha os outros complementos e, quando estiver satisfeito com o resultado, vá até ao menu *Página* e seleccione *Repetir página actual*. Será criada uma nova página, exactamente igual à primeira, e o número de páginas do álbum vai mudar. Repita a operação quantas vezes for necessário, até completar as páginas do seu álbum — nesta versão só é possível criar 12 páginas.

As fotografias

Clique no botão *Photo Browser* (o primeiro da parte inferior do ecrã). No lado direito do ecrã, aparece uma janela com algumas fotos que vêm como exemplo. Para usar as suas fotos, clique na pasta *Change Directory*. Na janela que aparece, localize o directório onde estão as suas imagens. Depois, dê *OK* e as imagens irão aparecer na janela do *Photo Browser*.

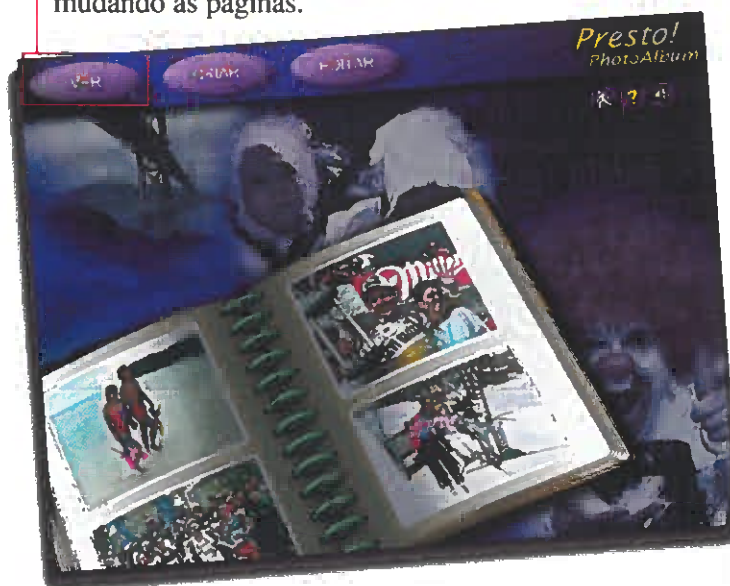


Escolha as fotos que vai usar. Clique sobre a imagem e arraste-a para dentro da moldura. Faça isso até completar todas as páginas do álbum. Uma maneira mais rápida é ir até ao menu *Álbum* e escolher a opção "Pôr todas as fotos". Automaticamente, todas as fotos que estiverem no directório serão colocadas nas molduras.

O seu álbum já está pronto. Agora, basta guardá-lo. Vá até ao menu *Album* e seleccione *Guardar*. Mas, atenção, como esta é uma versão de demonstração, só pode guardar um álbum.

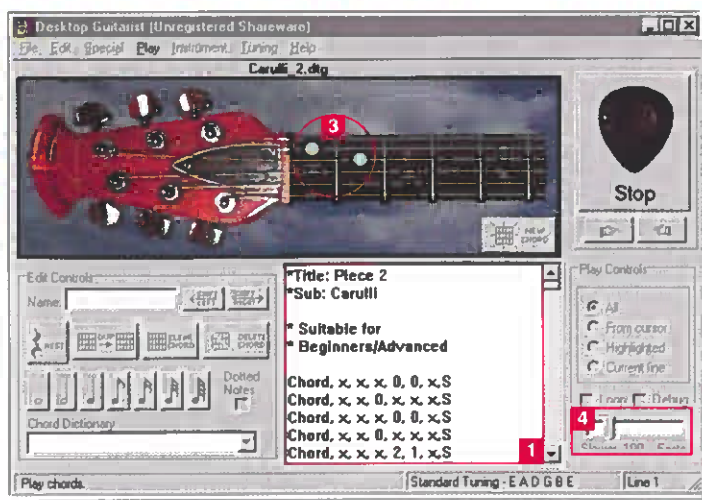
O seu álbum pronto

Para ver como ficou o seu álbum depois de pronto, escolha *Ver* no menu principal. O ecrã *Select an Album* será mostrado. Clique na opção *Trial* e, depois, em *OK*. O seu álbum vai aparecer. Use as setas de direcção que aparecem no rodapé do ecrã, para ir mudando as páginas.



Para digitalizar as suas fotos, é possível, por exemplo, usar o Scanner Photo Plus da Epson (veja a reportagem na página 9). Assim, torna-se mais fácil criar o seu álbum electrónico.

Aprenda a tocar violão



**O Guitarist
ensina-o a
tocar violão na
prática, sem
qualquer teoria.
Basta ter um
PC e um violão.**

**O método de ensino
é simples: tem
apenas de repetir,
no seu violão, as
notas e os acordes
que são mostrados
(pontos azuis no
desenho do violão)
no ecrã do
programa.**

FICHA TÉCNICA

Programa

Guitarist

Sistema Mínimo

Windows 95
486 DX2 com 8 MB
de memória RAM

Produtor

Desktop Guitarist
Marty Balash
P O Box 622
Bethlehem, CT
06751 - USA
Fax
(001 803) 699 54 65
[http://www.nstar
solutions.com](http://www.nstar
solutions.com)

Valor do registo

Cerca de 5 400\$00

Limitação

Só é possível usar o programa cinco vezes

Tocar violão é uma técnica que qualquer um pode aprender. Existem pessoas com mais aptidões que outras, mas, mesmo que não tenha muito jeito, se treinar com o Desktop Guitarist, vai dedilhar alguns acordes. É óbvio que, para experimentar, deve ter o violão à mão enquanto executa o programa. Apesar de estar em inglês, Guitarist é muito intuitivo. Basta escolher uma das 29 músicas e começar a tocá-la. Tente, quem sabe se não vai descobrir um talento que andava oculto...

Com as cordas em movimento

A instalação é simples e, no fim, será criado um grupo no botão *Iniciar*. Quando abrir o programa, irá aparecer um aviso. Clique em *No*, e o ecrã do programa aparecerá. No *Desktop Guitarist*, vai aprender pelo método prático, que consiste em repetir as várias notas e acordes das músicas disponíveis no programa. Siga o passo a passo e aprenda a tocar uma música:

Vá ao menu *File* e selecione *Open*. Lá surgirá uma lista de músicas. Escolha uma delas e clique em *Abrir*.

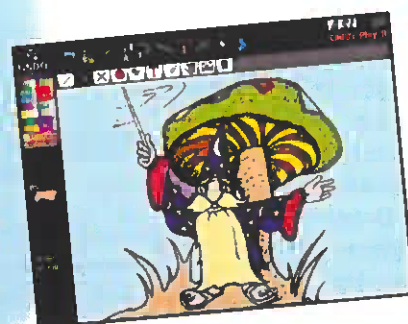
Na área em branco, aparecerá um conjunto de acordes. Se quiser ouvir a música antes de começar a aprendê-la, clique em *Play*. Ela será reproduzida.

Durante a execução, repare nos pontos azuis que surgem no desenho do violão. Eles representam os locais onde os dedos devem pressionar as cordas enquanto elas são movimentadas com a palheta. Utilizando os ícones que estão abaixo do *Play* – as mãos –, pode ouvir a música, passo a passo, e ir repetindo cada movimento no seu violão.

No canto inferior direito do ecrã, existe uma pequena barra que serve para regular a velocidade de reprodução da música. Comece com a barra posicionada em *Slower* (lento) e, depois, vá aumentando o ritmo até chegar ao mais correcto. Com o tempo, ganhará jeito e conseguirá tocar as músicas sem a ajuda do programa.

Brincadeiras de criança

Uma maneira diferente das crianças aprenderem a desenhar, enquanto se divertem.



Child's Play é um programa de pintura recomendado para crianças dos 7 aos 12 anos. É parecido com o Paint, que vem no Windows 95, mas traz várias ferramentas diferentes para usar. Existem diversos tipos de pincéis e ferramentas que podem

ser usados para criar desenhos, inclusive em 3D, ou, então, para pintar as figuras que vêm no programa.

Depois de o instalar (o grupo Alston será criado no botão *Iniciar*), abra o *Child's Play*. Agora, veja para que serve cada botão:

Acede às ferramentas que criam desenhos em 3D. Nesta versão, só está disponível a primeira opção.

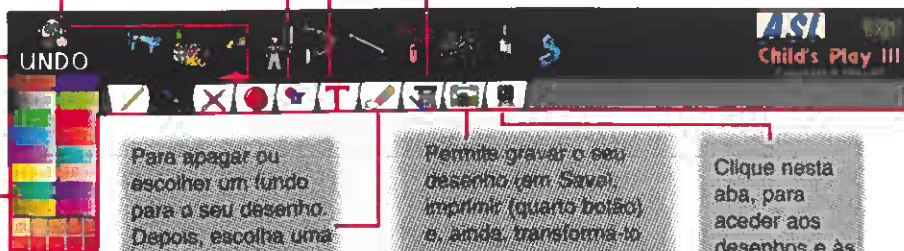
Cria diversos desenhos.

Se clicar neste botão, pode escrever ou até assinar sobre os desenhos.

Acede a várias ferramentas que podem ser usadas para criar efeitos especiais nos desenhos.

Clique aqui, para desfazer a última operação realizada.

Paleta de cores usadas para colorir os desenhos.



Para apagar ou escolher um fundo para o seu desenho. Depois, escolha uma ferramenta. A bomba apaga totalmente o desenho.

Permite gravar o seu desenho (em *Save*), imprimir (quando botão *Print*), e, ainda, transformá-lo em papel de parede (clique no homem).

Clique nesta aba, para aceder aos desenhos e às imagens que deve pintar.

FICHA TÉCNICA

Programa
Child's Play

Sistema Mínimo
Windows 95
486 DX 2 com 8 MB de memória RAM.

Produtor
Alston Software Labs
P.O. Box 581 Ruidoso,
NM 88345 USA
Telefone/fax:
(001 507) 836 84 94
<http://alstonlabs.pair.com>

Valor do registo
Cerca de 6 300\$00
Limitação:
Algumas ferramentas não estão disponíveis



Mensagens engarrafadas



Receba e envie mensagens, sem destino certo, via Internet. É uma forma divertida de fazer novos amigos.

Basta escrever uma mensagem, colocá-la na garrafa e, em seguida, atirá-la ao "oceano" da Internet. Depois, é só esperar pela resposta. Aqui na redacção, recebemos várias mensagens do Japão.



Já pensou escrever uma mensagem, colocá-la numa garrafa e atirá-la ao mar, para ver se alguém lhe responde? Com o Bottle Mail, pode fazer isso, sem sair da frente do computador. O programa é uma maneira diferente e criativa de comunicar pela Internet e fazer novos amigos. No Bottle Mail, as garrafas são atiradas ao "grande oceano" da Internet, sem destino certo. Qualquer pessoa do Mundo, que também estiver a usar o programa, pode receber as suas mensagens. O único inconveniente é que as mensagens demoram um bocado a chegar.

Como usar

Antes de entrar no programa, ligue-se à Internet. Use o Dial-up, por exemplo, para fazer a ligação e, depois, abra o Bottle Mail. Agora, faça assim, para o usar:

Repare que o ecrã do programa é uma praia, com direito a barulho do mar e tudo. Dê um clique no baú que está à direita e dois cadernos aparecerão: o vermelho, é

uma espécie de álbum onde pode guardar as mensagens que vai receber; o branco, será usado para escrever as mensagens. Por isso, clique sobre ele.

Vai aparecer uma página em branco. Para escrever a mensagem, clique no desenho do teclado, à direita. Se quiser desenhar, escolha um lápis de cor e comece a rabiscar na página. Quando acabar, dê Enter e, depois, clique na garrafa. A mensagem será enviada. Dica: não se esqueça de incluir o seu e-mail na mensagem, para que possa obter resposta.

Para voltar à praia, clique novamente no baú. Tenha paciência, pois as garrafas demoram um bocado a chegar. Aqui na redacção, recebemos mensagens do outro lado do Mundo, vindas directamente do Japão.

Quando chegar alguma mensagem, aparecerá uma garrafa atolada na areia. Clique sobre ela, para que a possa ver. Depois de a abrir, carregue no caderno vermelho, para guardar o bilhete. Para sair, tecle na ponta superior direita do ecrã.



FICHA TÉCNICA

Programa
Bottle Mail

Sistema Mínimo
Windows95
486DX2 com 8 MB
de memória RAM

Produtor
Recruit Co., Ltd.
Japão

Fax:
(00 813) 357 557 21

E-mail
(<http://www.kids.recruit.co.jp/bmail/e/down-top.html>)

Valor de registo
Cerca de 570\$00

Navegue pela informática sem perder o rumo!

Assine já



Recorte ou fotocopie o cupão e envie para:
Mundo do CD-ROM — Remessa Livre nº 11062 — 1032 LISBOA CODEX

☐ **ASSINO A 1 ANO POR APENAS 8.900\$00 — RECEBO CADA EXEMPLAR POR APENAS 740\$00**

Campanha válida até 31 de Maio de 1998, para Portugal Continental e Ilhas.

IDENTIFICAÇÃO

Nome

Morada

Localidade Código Postal

Telefone Profissão Data de Nascimento

Se deseja receber a revista noutra morada indique:

Morada

Localidade Código postal

FORMA DE PAGAMENTO

☐ Autorizo débito no cartão:  ☐  ☐ 

nº

Validade

☐ Junto cheque à ordem de Volta ao Mundo, S.A.

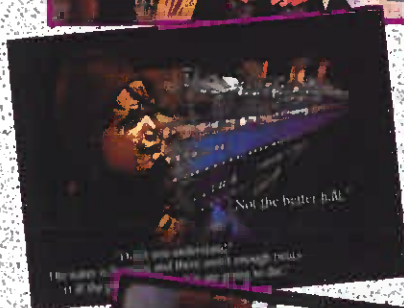
9-CD 10-CD

Data Assinatura

NOTA: Os dados recolhidos são processados automaticamente e destinam-se à gestão da sua subscrição e apresentação futura de novas propostas. O seu fornecimento é facultativo. Nos termos da lei é garantido ao cliente o direito de acesso aos seus dados e respectiva actualização. Se não deseja receber outras propostas comerciais, assinale aqui.

Titanic

A emoção do filme, agora no ecrã do computador.



Quem foi ao cinema e emocionou-se com a história de amor vivida por Leonardo di Caprio e Kate Winslet, a bordo do *Titanic*, vai adorar este protector de ecrã. Foi a própria produtora do filme que criou este *Screen Saver*, com imagens e textos retirados da película. Só falta a banda sonora. Para o usar, faça assim:

Depois da instalação, vá a *Iniciar*, em seguida, a *Definições* e, logo após, a *Painel de Controlo*. Na lista que aparece, dê dois cliques no ícone *Monitor*.

Aparece uma janela. Clique na aba *Protecção de ecrã* e, no campo *Protecção de ecrã*, selecione a opção *Titanic 2*. Dê OK. Pronto, quando o seu rato ficar parado, as imagens aparecerão.

Prepare-se para o Mundial

Três protectores de ecrã que põem um pouco do França 98 no seu PC.

O clima do Mundial já está a invadir o Mundo. A partir de 10 de Junho, quando Brasil e Escócia derem o pontapé de saída, milhões de pessoas passarão a acompanhar, durante um mês, as emoções do maior evento desportivo do planeta. Para entrar nesse clima, pode instalar um dos três *Screen Savers* oficiais do França 98, colocados no *CD-ROM*. Escolha um deles e instale-o no seu *PC*. Depois, para o configurar, siga o mesmo procedimento ensinado para o *Screen Saver* do *Titanic* (ao lado), só que escolha a opção *France 98*. Se quiser ver como o protector funciona, clique em *Amostra*. Depois, dê OK. Pronto, assim que o seu rato ficar parado, as imagens irão aparecer.

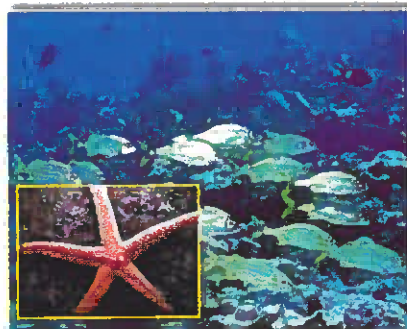


Imagens do fundo do mar

Faça do ecrã do seu *PC* um aquário cheio de peixes e plantas aquáticas.

Seleccionamos 21 imagens com cenas do fundo do mar, para as usar como papel de parede no seu *PC*. Para ver cada uma delas

directamente do *CD-ROM*, clique sobre o primeiro ficheiro e use a seta de direcção para baixo. Se quiser ver uma imagem em tamanho original, clique sobre ela. Caso goste de alguma, copie-a para o seu *PC*. E, se quiser transformá-la logo em papel de parede, basta escolher *Sim*, no ecrã que aparece. Pronto, a imagem seleccionada será mostrada no ecrã.

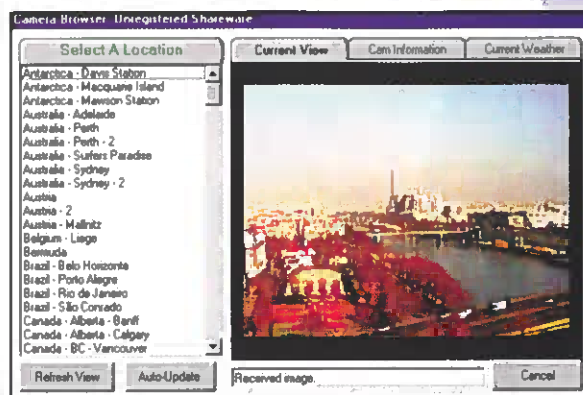


Web Cam

Conheça vários lugares do Mundo sem sair da frente do computador.



WebCam é um programa que permite ver paisagens de cidades de todo o Mundo, através de câmeras ligadas à Rede. A instalação é simples e, no fim, será criado um ícone no botão *Iniciar*. Antes de entrar no Web Cam, ligue-se à Internet, através do seu provedor, utilizando o *Dial-up*. Depois, abra o programa e espere alguns instantes, para que a lista com as câmeras disponíveis nessa altura seja carregada. Dê *OK* e, a seguir, escolha uma das cidades. Na área do lado direito do ecrã será mostrada a imagem do lugar. Se clicar em *Current Weather*, logo acima da imagem, serão mostradas



informações, como as condições climáticas, humidade e temperatura, referentes a esse local. Divirta-se, pois, com o Web Cam, pode viajar por todo o Mundo em tempo real, sem sair da frente do seu computador.

Onde registar
Produtor
 Kagi
 1442-A Walnut Street
 # 392 Berkeley,
 CA - 94709-1405 -USA
E-mail
 kagi@kagi.com
Valor do registo
 Cerca de 2 400\$00
Limitação: 30 dias

WinAmp

Ouça ficheiros de música, em alta qualidade, sem acabar com o espaço do seu HD.



WinAmp é um mini aparelho de som para o PC e executa músicas no formato MP3. A principal vantagem deste tipo de música (MP3 ou MPEG 3) é a compactação. Isto é, um ficheiro sonoro MP3 tem a mesma qualidade de um ficheiro WAV, mas chega a ocupar 10 vezes menos espaço.

A qualidade é tão boa que algumas produtoras estão a lançar os seus CDs de áudio via Internet. As empresas disponibilizam partes das músicas na rede, o utilizador faz o download do ficheiro, ouve-o e, se gostar, até pode comprar o CD pela Internet. O único defeito do programa é não permitir fazer gravações. Para o usar, faça assim:

INSTALAÇÃO E USO

Ao começar a instalação, clique em *OK* e, depois, em *Unzip*. Espere alguns instantes e dê novamente *OK*. O programa será executado. Os comandos são parecidos com os de um videogravador e, para aceder a eles, clique em *OK*, nas duas janelas seguintes. Além disso, colocamos no CD-ROM um pacote com 19 músicas no formato MP3, para usar com o WinAmp. Siga estes passos, para as ouvir:

No ecrã do programa, clique no botão *Play* (a seta a apontar para a direita), para localizar o ficheiro que vai ouvir.

Será aberta uma janela. No campo *Nome do Ficheiro*, escreva a seguinte linha de comando: *D:\lazer\mp3* (ou, no lugar do *D*, a letra correspondente à *drive* do seu CD-ROM).

Escolha um dos ficheiros e clique em *Abrir*. A música será executada. Se quiser ouvir outro ficheiro, basta repetir o mesmo procedimento, mas, na altura de clicar em *Play*, mantenha a tecla *Shift* pressionada. Para sair, clique em *X*, no canto superior direito do ecrã do programa.



DICA: se quiser obter mais músicas no formato MP3, visite os seguintes endereços na Internet:
<http://www.mp3.com/mp3.html>
<http://www.nordicdms.com/DMS/site/MP3>

Onde registar
Produtor
 Justin Frankeli
 60 Palisades Dr. N.
 Sedona, AZ 86336 - USA
E-mail
<http://www.winamp.com>
Valor do registo
 Cerca de 4 500\$00
Limitação: 14 dias



Caçador de

Em Montezuma's Return, você é um caçador de tesouros que procura artefactos da antiga civilização azteca.



O objectivo é encontrar um tesouro. Para isso, deverá vencer diversos desafios. Se não conseguir fazer isso sozinho, na reportagem, encontra um roteiro completo do que deve fazer.

O que há de comum entre uma antiga civilização azteca e uma misteriosa raça alienígena? Aparentemente, nada. Ou melhor, tudo, se estiver a jogar Montezuma's Return. Nesta continuação de um clássico jogo de computador, chamado Montezuma, você assume o papel de Max Montezuma, um caçador de tesouros que tem como antepassado o lendário imperador azteca. A missão é recuperar um artefacto que pertenceu a esse antepassado. Mas, para isso, será preciso descobrir qual a relação entre os aztecas e os alienígenas. A visão do jogo é na primeira pessoa, como nos clássicos Doom ou Quake. O jogo combina elementos de aventura com acção, permitindo que salte, suba a cordas, lute e até nade.

Entrar em cena

Depois de o instalar (vai ocupar cerca de 23,5 MB de espaço no HD), abra o jogo através do grupo criado no botão *Iniciar*. Aparece o ecrã com o menu principal. Para jogar, clique na opção *Montezuma's Return!* – VGA, dê *Enter*, nos dois ecrãs seguintes, e espere um bocado. Pronto, a acção começa consigo a cair para o templo. Prepare-se.

A primeira fase

Nesta versão, estão disponíveis as duas primeiras fases do jogo. Aqui, vai encontrar um roteiro com todas as dicas para completar os sete cenários da fase inicial. Antes de começar, dê uma olhadela no quadro *Comandos*, para saber quais as

Aventuras

teclas que deve usar a fim de conseguir vencer este desafio. Mas tente fazer isso sozinho. Use o roteiro que se segue apenas quando não conseguir encontrar uma solução.

Cenário 1 – enquanto estiver a cair, não faça nada. Espere apenas que chegue ao solo. À sua direita, verá uma série de plataformas. O objectivo é subir por elas até chegar ao topo e recolher o diamante. Para isso, é preciso chegar até à ponta de cada plataforma e saltar (tecle **Ctrl+↑**). Depois de recolher o diamante, passando por baixo dele, salte para a entrada que está na parede. Ande um bocado para a frente e cairá noutro buraco.



Cenário 2 – desta vez, vai estar em frente a uma pirâmide. Suba pela rampa até chegar ao último patamar, antes da entrada principal. Vire para a esquerda e verá uma pedra quadrada no chão. Pise-a. Faça a mesma coisa com a que está no lado direito. Volte à rampa principal e continue a subir. Vai aparecer uma passagem com uma porta em

COMANDOS

←→↑↓ – movimentam a personagem.
Ctrl (do lado esquerdo) – salta.
Z – anda lateralmente para a esquerda.
X – anda lateralmente para a direita.
PageUp – olha para cima.
PageDown – olha para baixo.
Shift (do lado esquerdo) – murro.
Barra de espaço – pontapé.
ESC – sai do jogo.

movimento. Espere que a porta venha para a frente e entre no terceiro cenário.

Cenário 3 – fique atento, pois dois pássaros vão atacá-lo. Use o pontapé (barra de espaço) e o murro (tecla **Shift**), para os matar. Ande até ao centro do ecrã e aparecerá uma ponte flutuante. Use-a para atravessar até à outra extremidade e entre na passagem pequena.

Cenário 4 – neste cenário, basta ir saltando nas plataformas, para capturar as esferas brancas e as bananas. Seguindo em frente, uma cabeça gigante de caveira aparecerá no meio do caminho. Espere pelo momento certo e passo por baixo dela. Vai cair num novo buraco.

Cenário 5 – use as rampas laterais para subir, mas tenha cuidado com as caveiras que estão a "saltar" entre as plataformas.



Deverá derrotar seres estranhos, pertencentes a uma raça alienígena, e, ainda, pássaros e ratazanas que querem acabar consigo.





Nessa sala, existem três tambores que funcionam como uma mola.

Com um pouco de habilidade, e uma ajuda do roteiro, irá conseguir ultrapassar os desafios e passar para a segunda fase. Aí, vai ter de enfrentar inimigos mais poderosos.

No topo, entre na passagem que está à direita e siga em frente. Agora, salte de uma plataforma flutuante para outra. Se cair, volte atrás e recomece. O truque é ficar atento ao movimento das plataformas. Ao chegar à outra extremidade, um inimigo irá recebê-lo. Não poupe murros e pontapés até acabar com ele.

Depois, entre na passagem que fica à direita. Siga pelo corredor até encontrar uma pedra no chão. Pise-a e volte para trás rapidamente, para entrar na passagem que está à esquerda.

No fim, verá uma saída. Suba a rampa. Já no topo, preste atenção ao pêndulo que está a movimentar-se. Espere pela altura certa e passe por ele.



Cenário 6 – repare na corda que está no meio do cenário. Por enquanto, não vai precisar de a usar. Primeiro, é preciso erguer as plataformas que estão no centro da sala. Para isso, comece por entrar na passagem da esquerda.

Salte para o primeiro e será lançado para cima.

Vá saltando de um para o outro até atingir o patamar que está no topo da sala. Tenha cuidado para não cair, pois, no chão, estará uma ratazana faminta. Suba a rampa e recolha todos os itens.

Quando sair, vai aperceber-se de que o chão começa a descer e uma plataforma será erguida. Agora, entre na passagem da direita. Na parede da sala existe uma espécie de pêndulo. Salte sobre ele e aguarde até atingir a plataforma do topo da sala.

Vá andando e espere pela ponte que gira. Suba para ela e espere até chegar perto de uma entrada, à esquerda. Agora, salte para a entrada. Será erguida outra plataforma. Use a corda para subir e entre na passagem que está na parede. Pronto, já atingiu o último cenário.

Cenário 7 – é bom que chegue aqui com muita energia. A sua missão é destruir o chefe da fase. Vá em direcção à pedra que está no centro do ecrã, para que o chefe desça do pedestal. Agora, tem apenas de encher o inimigo de pontapés e murros, para acabar esta fase e passar para a etapa seguinte.



FICHA TÉCNICA

Programa
Montezuma's

Sistema Mínimo
Pentium com 16 MB de memória RAM

Produtor
Utopia Technologies, Inc. P.O. Box 515764 Dallas, Texas 75251 - USA

Telefone
001 972 517 33 77

Fax
001 972 517 16 16

E-mail
info@utopiatech.com
<http://www.utopiatech.com>

Preço sugerido
Não informado

Limitação
Duas fases completas

Esqui com charme

Com Ski Racing, pode praticar esqui em Aspen, no Colorado, uma das estações mais sofisticadas do Mundo.

O esqui é um desporto pouco conhecido e raramente praticado em Portugal. Mas, com Ski Racing, pode sentir o prazer de esquiar pela encosta de uma montanha, numa das mais conhecidas estações de esqui do Mundo: Aspen, no Colorado.

Depois de acabar o trajecto, pode ver uma repetição da sua descida. Experimente! Os comandos são fáceis e o máximo que lhe pode acontecer é cair na neve.

Instalação

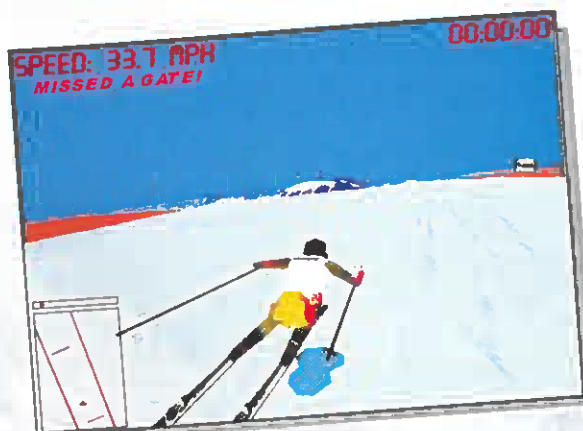
Comece a instalação e, no primeiro ecrã, clique em *Finish* (ou *Concluir*). Espere alguns instantes, até que apareça uma frase em inglês. Para continuar, clique em *Yes* (ou *Sim*).

Vá dando *Next* ou *Yes*. Depois, dê *OK* e seleccione a opção *DO NOT Install Bookmarks*.

Clique em *Next* e, depois, em *Finish*. Será criado um ícone na *Área de Trabalho*. É preciso ter o *DirectX* instalado. Caso não o tenha, instale-o através do botão *Antes de Pedir Ajuda*, do CD-ROM.

Começar a esquiar

Abra o jogo e, no menu principal, clique em *Ski Now* e, depois, em *Ski*, para descer a montanha (veja, em *Comandos*,



as teclas que deve usar). Tenha cuidado! Para não ser desclassificado, deve passar entre as bandeiras. Basta orientar-se pelo mapa que está no canto inferior esquerdo do ecrã.

Dicas

- ✓ Tente ficar longe das partes laterais da pista. Qualquer esbarrão causa acidente.
- ✓ É possível aumentar a dificuldade do jogo. Para isso, antes de clicar em *Ski*, seleccione, nos campos *Wind* e *Snow*, um outro tipo de vento e neve, respectivamente.

- ✓ Quando completar o trajecto, aparece outro menu. Clique em *Instant Replay*, para ver a repetição da sua descida. Os comandos são parecidos com os de um vídeo gravador.

COMANDOS

- ↔ – movimentam o jogador.
- ↓ – o jogador levanta-se, para diminuir a velocidade.
- ↑ – o jogador agacha-se, para conseguir maior velocidade.
- Home – salto forte.
- Insert – salto fraco.
- PageUp – impulso.
- ESC – sai do jogo.

Quando jogar, vai ter a sensação de que está a descer a encosta de uma montanha, e sem correr nenhum risco.

FICHA TÉCNICA

Programa
Ski Racing

Sistema Mínimo
Windows 95
Pentium com 16 MB de memória RAM

Produtor
Sierra On Line

Distribuidor
Inforjogos

Telefone
(01) 812 84 45

Preço sugerido
7 850\$00

Limitação
Apenas uma pista

Acelere

Em Ultimate Racing, além de acelerar a fundo, pode fazer manobras radicais, para ultrapassar os adversários.

As imagens gráficas são excelentes, mas o melhor é a jogabilidade, que permite fazer manobras radicais para vencer.

Esta receita já é sua conhecida: pé no fundo e habilidade nas curvas, para vencer. A novidade de Ultimate Racing está nos pormenores. Por exemplo, nos faróis do carro, que são ligados conforme a noite vai caindo. Quem assina o jogo é a Microprose, que produziu sucessos como World Circuit 1 e 2. As imagens gráficas e os efeitos sonoros são ótimos, mas o melhor é a excelente jogabilidade.

Na versão colocada no CD-ROM, pode correr numa pista (no jogo completo são 18) e escolher um dos dois carros disponíveis (são 16, na versão completa). Mesmo assim, vai divertir-se bastante. Portanto, prepare-se para acelerar ao máximo e deixar os adversários para trás.

Instalação

Depois de instalado, o jogo ocupará cerca de 38,8 MB de espaço no HD. Em algumas máquinas da redacção, ele não

criou um ícone no botão *Iniciar*. Se isso também lhe acontecer a si, faça assim, para correr o jogo:

Clique em *Iniciar* e, depois, em *Executar*. Na janela que aparece, escreva a seguinte linha de comando:

```
C:\Program
Files\ULTIMATE RACE
PRO\Ultimate Race Pro.exe
```

Clique em *OK*. Pronto, o jogo será executado.

Pronto para acelerar

Espere alguns instantes até que o ecrã *Main Menu* seja carregado. É preciso fazer algumas configurações, antes de começar a acelerar. Siga estes passos:

Clique no desenho que tem um joystick e um teclado. No ecrã que aparece, seleccione o desenho do teclado (na coluna do meio). Depois, clique no botão que tem uma seta vermelha e que está no canto inferior esquerdo.

FICHA TÉCNICA

Programa
Ultimate Racing

Sistema Mínimo
Windows 95
Pentium 133 com 16
MB de memória RAM

Produtor
Microprose

Distribuidor
Ecofilmes

Telefone
(056) 830 62 00

Preço sugerido
8 990\$00

Limitação:
Uma única pista e
apenas dois carros
para escolher.

a fundo



Agora, tecle no desenho dos quatro carros, para escolher um dos que poderá usar. Nesta versão, só estão disponíveis dois. Use as setas de direcção para a esquerda e direita (no ecrã) e escolha um deles. Carregue outra vez na seta vermelha.

Novamente no menu principal, clique no desenho que tem dois carros e o ecrã de um computador e, depois, na bandeira quadriculada. Selecciona o tipo de mudanças: manual (à direita) ou automático (à esquerda). Pronto, espere pela contagem e comece a acelerar.

Dicas

✓ Antes de carregar na bandeira quadriculada, pode configurar o nível de dificuldade do jogo. São três: *Easy* (fácil), *Normal*, e *Hard* (difícil). Para mudar o grau de dificuldade, clique num

dos níveis do menu e, depois, na bandeira quadriculada.

✓ Durante a corrida, no canto inferior esquerdo do ecrã, aparece um radar que indica a posição dos carros mais próximos de si. Use-o para baralhar os adversários e evitar que eles o ultrapassem.

✓ Não se preocupe em ligar os faróis. Isso é feito automaticamente pelo jogo, à medida que a noite vai caindo.

✓ Algumas curvas parecem fáceis. No entanto, se as fizer com muita velocidade, é quase certo que o carro irá capotar. Por isso, entre nas curvas devagar e vá aumentando a velocidade quando já estiver a meio delas.

COMANDOS

- ↑ - acelera.
- ↓ - trava.
- ← → - movimentam o carro.
- Ctrl - acciona o travão de mão.
- Q - aumenta a mudança.
- W - reduz a mudança.
- Enter - muda a visão de câmara.
- P - pausa o jogo.
- F2 - reinicia a corrida.
- ESC - sai do jogo.



Minhocas

Worms 2 é um divertido jogo de guerra, disputado por duas pessoas, no qual as minhocas são as estrelas principais.



Comandando uma dupla de minhocas, deve destruir a dupla adversária, controlada pelo seu oponente, com o qual divide o mesmo teclado. Experimente. É muito divertido!



FICHA TÉCNICA

Programa
Worms 2

Sistema Mínimo
Windows 95
Pentium com 16 MB de memória RAM

Produtor
Microprose

Distribuidor
Ecofilmes

Telefone
(056) 830 62 00

Preço sugerido
8 990\$00

Limitação
Uma única fase

Bom humor é o que não falta em Worms 2, um jogo diferente, no qual as estrelas principais são minhocas que mantêm entre si uma guerra muito engraçada. Para vencer, é necessário eliminar completamente os adversários. Mas, tenha calma, não há sangue. É tudo feito de forma irônica e divertida. Por exemplo, quando você errar e o seu adversário acertar, aparece uma repetição a mostrar a sua incompetência.

Os sons e as sequências animadas também garantem muitas gargalhadas. O jogo deve ser disputado sempre por duas pessoas, o que torna a batalha mais emocionante. Acompanhe a reportagem e fique a saber como pode ganhar.

Instalação

Depois da instalação, o grupo Team 17 será criado no botão *Iniciar*. Mas, é preciso ter o *DirectX* no seu PC. Caso contrário, o jogo não corre. Se não o tiver, clique em *Antes de Pedir Ajuda*, no CD-ROM, e faça a instalação.

Para jogar, clique no grupo Team 17 e, depois, em *Worms 2 Demo*. Será mostrada uma animação de abertura do jogo. Vale a pena vê-la. Depois, dê um clique com o rato e vá para o ecrã onde a acção decorre.

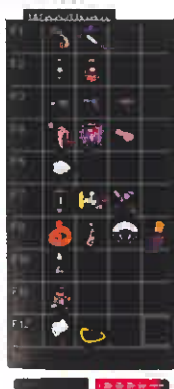
assassinas

Em acção

O jogo é disputado à vez e sempre por duas pessoas. Cada elemento, tem 60 segundos para jogar. O objectivo é eliminar as minhocas adversárias e, para isso, pode usar-se diversas armas e recursos.

As equipas são formadas por duas minhocas que se revezam durante a partida. Veja, a seguir, como seleccionar uma arma e usá-la contra o adversário.

Antes de disparar, posicione o seu jogador (a minhoca). Movimente-o com as setas de direcção para a esquerda e direita. E, para que ele salte, teclie *Enter*. Quanto mais perto estiver do inimigo, mais hipóteses terá de o atingir.



Se clicar no botão direito do rato, irá aparecer um menu com diversas armas e acessórios. Escolha uma delas, clicando na opção desejada. Como exemplo, vamos usar a granada verde, armazenada na segunda linha do menu.

Agora, basta mirar o inimigo (setas para cima e para baixo) e disparar (barra de espaço). No caso da granada, quanto mais tempo a barra de espaço ficar pressionada, maior será a distância a que ela será lançada. Para sair, teclie *ESC*.



DICAS

- ✓ Quando lançar uma granada ou míssil, deve ter em conta a influência do vento. Caso contrário, a bomba pode voltar para trás e atingi-lo a si.
- ✓ Existem alguns recursos muito úteis, como a corda, para escalar a montanha, e o escavador, que fura a montanha. Para os usar, basta fazer pontaria e disparar com a barra de espaço.
- ✓ Movimentando o rato, é possível ver toda a área de comando. Assim, torna-se mais fácil fazer pontaria, evitando os obstáculos.
- ✓ Se quiser trocar de minhoca na altura de disparar, carregue na tecla *TAB*, antes de a movimentar.

Powerboat

Simulador de corrida com lanchas.

Há água por todo o lado. Em *Powerboat*, vai participar numa corrida de lanchas nos canais de uma cidade. A instalação é simples e, no fim, será criado um grupo no botão *Iniciar*. Se clicar no ícone do jogo, aparecerá uma janela. Dê *OK* e o *Powerboat* será executado. Para começar, basta ir dando *Enter* nas primeiras opções de cada menu. Já na lancha, espere pela contagem decrescente e comece a acelerar.



Onde encontrar
Produtor
 Interplay
 16815 Von Karman
 Irvine, CA 92606 - USA
<http://www.interplay.com>
Telefone: (001 714) 553 66 78
Fax: (001 714) 252 28 20
Valor do registo
 Cerca de 3 800\$00
Limitação: uma única pista

COMANDOS

← - vira à esquerda.
 → - vira à direita.
 ↑ - acelera.
 P - pausa o jogo.
 ESC - sai do jogo.

Pg Up e Pg Down - muda a visão de câmara.
 F5 - muda para a visão da câmara de TV.
 [+] e [-] - aumenta e diminui o volume do jogo.



Paciência

O visual moderno e a música de fundo são as novidades desta versão.

Obom e velho jogo de paciência está de regresso com uma nova cara. As regras continuam a ser as mesmas, mas *Hardwood Solitaire II* tem um visual moderno e uma nova música de fundo.

A instalação é simples e, no fim, o ecrã do programa será carregado. Porém, a instalação ainda não acabou. Espere

alguns instantes, até que apareça um ecrã que tenha escrito *Pause*. Clique sobre ele e, no ecrã seguinte, seleccione *Begin Solitaire*. Pronto, agora é só jogar. Se quiser mudar o baralho, clique no *Menu* e vá a *Deck options*. Escolha o tipo de cartas e clique em *OK*. Para sair do jogo, clique novamente em *Menu* e, depois, em *Shut Down*.

Onde encontrar
Produtor
 Silver Creek Entertainment
 P.O.Box 1251
 Grants Pass, Oregon
 97526 - USA
Telefone/Fax:
 (001 541) 474 33 53
Preço
 Cerca de 5 700\$00
Limitação: só está disponível o jogo de Paciência

Come-come

O antigo jogo ganhou um nível de dificuldade mais desafiante.

Uma versão moderna do conhecido jogo *Come-Come*. Aqui, os níveis são maiores e pode disparar contra os fantasmas. O desafio mudou um bocado. Além de comer todas as pedras que estiverem no ecrã, deverá encontrar uma passagem para o próximo nível.

A instalação é simples e, no fim, será criado um grupo no botão *Iniciar*. Mas, é preciso ter o *DirectX 5* instalado. Caso não o tenha, clique no botão *Antes de Pedir Ajuda*, e, a seguir, seleccione o *DirectX*.

Ao correr o jogo, aparece o menu principal. Seleccione *New Game* e, depois, dê *Enter*. Será carregada uma fase sem inimigos, para seleccionar o nível de dificuldade do jogo. Mova o *Come-Come* para a parte inferior de uma das passagens indicadas por números (os comandos estão no fim do texto). O número 1 é o fácil e o 3, o difícil. Será carregada outra fase, para escolher um episódio. Nesta versão, só está disponível o episódio 1.

Portanto, mova o *Come-Come* para o número 1. Dispare contra as pedras que estão no meio do caminho, para as destruir.

Agora, será carregada uma fase com inimigos e com pedras que têm de ser recolhidas. Quando conseguir comer todas as pedras e encontrar a saída, irá passar de nível.

COMANDOS

←→↑↓ – movimentam a personagem.

Ctrl – dispara mísseis.

B – solta uma bomba.

ESC – sai do jogo.

Onde encontrar Produtor

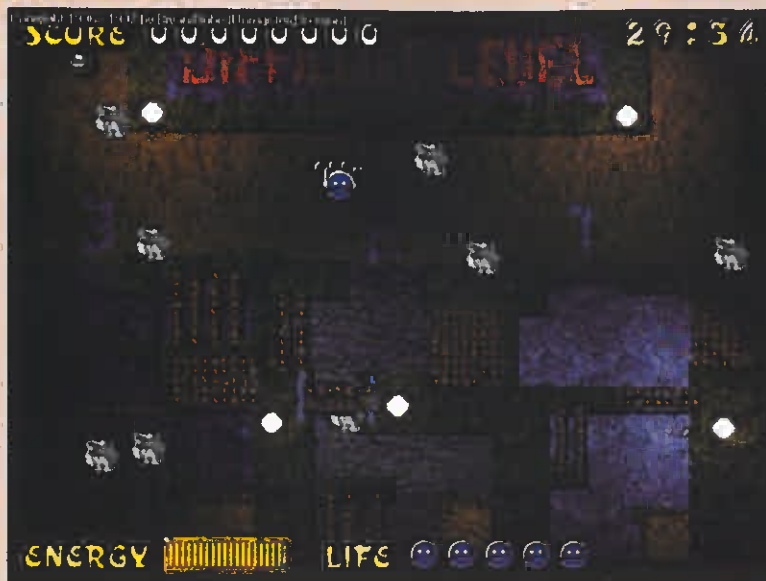
Broglia Productions
Via Gino Lisa 38
Torino 10147
Itália

www.broglioprod.com

Preço

Cerca de 8 100\$00

Limitação: Apenas uma fase



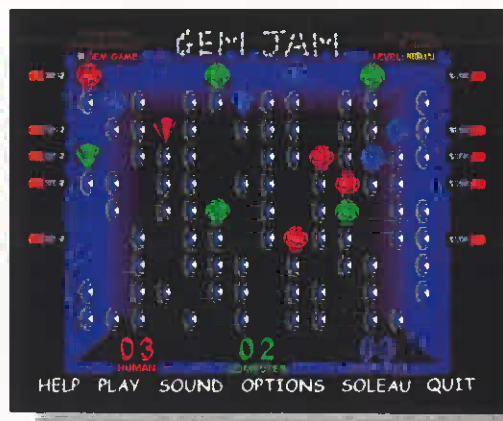
Gem Jam

Jogo de raciocínio que exige concentração para vencer.

Jogo de raciocínio, no qual o objectivo é levar as peças coloridas, que estão no topo do ecrã, para a parte inferior, passando por uma série de obstáculos.

Depois de o instalar, abra o jogo no menu principal e escolha a opção *Play*, para começar a partida.

Espere um bocado. O computador vai seleccionar uma das três cores das pedras, para começar a jogar (a sua será sempre a vermelha). Quando chegar a sua vez, algumas linhas estarão marcadas por barras pintadas dos dois lados. Escolha uma delas e, para a movimentar, clique na barra da esquerda ou da direita. Se uma pedra redonda chegar à parte inferior do ecrã, você ganha um ponto. Se for uma pedra triangular, são dois pontos. Ganha quem fizer primeiro 10 pontos. Para acabar o jogo, clique em *Quit* e, depois, em *Exit*.



Onde encontrar Produtor

Soleau Software
163 Amsterdam Ave
Suite 213 - New York, NY
10023 - USA

Telefone: (001 212)

721 23 61

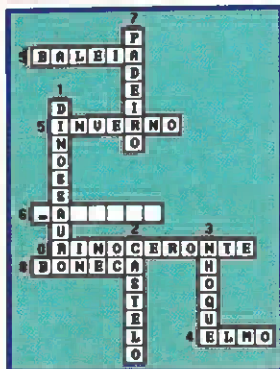
Fax: (001 212) 873 49 94

www.soleau.com

Limitação: Só é possível jogar contra o computador

Palavras-cruzadas

Todo em português, o jogo é um ótimo passatempo.



Versão electrónica do conhecido jogo de Palavras-Cruzadas. Instale o programa e, depois, abra-o através do ícone criado no botão *Iniciar*. Ao entrar no jogo, clique em *Iniciar* e as palavras-cruzadas serão criadas no ecrã. No bloco de notas, encontra dicas para as palavras.

Se clicar na aba do bloco, surgem outras dicas. Para escrever uma palavra, clique no número correspondente e digite-a. Nesta versão, é possível executar o jogo sete vezes. Para sair, feche a janela principal, e, depois, as janelas que aparecem com anúncios do produtor.

Onde encontrar Produtor

Fredi Giesbrecht
Posto Correio
Colônia Nova
Bagé - RS
Telefone:
(00 55 532) 46 32 07
Preço:
Cerca de 2 700\$00
Limitação: Só é possível
jogar sete vezes

Rei dos Mares

Ajude o rei Triton, personagem dos desenhos animados *A pequena sereia*, a acabar com a sua inimiga Ursula.

“A pequena sereia”, desenhos animados de sucesso da Disney, ganhou um novo jogo para computador. Neste jogo, você vai controlar o rei Triton, pai de Ariel, a pequena sereia, e o seu objectivo é destruir e desviar-se dos peixes eléctricos enviados pela malvada Ursula. O jogo corre directamente do CD-ROM e, para movimentar a personagem, basta usar o rato. Se clicar no botão esquerdo, Triton vai disparar raios contra os peixes. É preciso matar uma grande quantidade de peixes, para mandar embora Ursula. Tenha atenção, para que consiga apanhar os itens que recarregam a sua força durante a partida. Quando quiser sair do jogo, tecele *ESC*.



Planeta Vermelho

Jogo que traz de volta toda a acção e aventura do clássico *Príncipe da Pérsia*.



Aventura e acção feitas por brasileiros. *Planeta Vermelho* é um jogo que traz os requintes do famoso *Príncipe da Pérsia* para o seu PC. Não esteja à espera de um jogo cheio de efeitos especiais e imagens gráficas 3D. *Planeta Vermelho* vale essencialmente pela diversão. Corre directamente do CD-ROM e os comandos são simples. Os níveis são como quebra-cabeças, com pequenos problemas para resolver. Abaixo, estão algumas dicas que o vão ajudar a passar o primeiro nível.

COMANDOS

↑ - salta.
← → - movimentam a personagem.
Barra de espaço saca a arma e dispara.
TAB+seta de direcção corre.

DICAS

✓ Para abrir a porta inicial, ande para a esquerda até encostar-se à parede. A seguir, vire à direita e aponte para a parte vermelha da porta. Dispare, e a porta será aberta.

✓ Vá andando e quando chegar perto de um buraco, dispare contra a parte vermelha da porta até a abrir. Volte a correr, para ganhar impulso, e, depois, vire e corra para a direita, saltando o buraco e atravessando a porta.

✓ O robô em formato de olho tenta ficar sempre atrás do astronauta, e, se a arma estiver sacada, ele foge para cima. Para o eliminar, fique de costas e não saque a arma. Quando ele descer, vire-se, saque a arma rapidamente e dispare.

✓ Quando o olho morrer, active a ponte que dá acesso ao comando da porta superior. Entre e desça a escada. Ao cruzar o "laser", a porta será aberta. Vá até à porta superior. Quando entrar nela, passará para o segundo nível.

Onde encontrar Produtor

Estelar Software
Av. T-5, No. 413
Sala 3 - Setor Bueno
CEP 74220-100
Goiania - GO
Telefone: (000 55 62)
259 52 00
E-mail:
estelarsoft@nutechnet.
com.br
Preço:
Cerca de 2 700\$00
Limitação:
Quatro fases

GUIA DO CD-ROM



VARIEDADES

Aqui, apresentamos alguns dos principais títulos em CD-ROM disponíveis no mercado português. Decidimos publicar o número de telefone dos distribuidores porque, embora eles não vendam directamente ao público, podem indicar-lhe o revendedor mais próximo da sua residência. Os preços são recomendados por eles.

PICTURE IT
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
MICROSOFT
MSFT
(01) 440 92 00
10 500\$00

Com este programa, conseguirá criar uma pequena gráfica em sua casa. O modo de utilização é muito simples e os recursos disponíveis são muitos. Tudo para que possa criar facilmente calendários, cartazes e outros tipos de cartões, com as fotos que tem no seu computador ou, então, utilizando

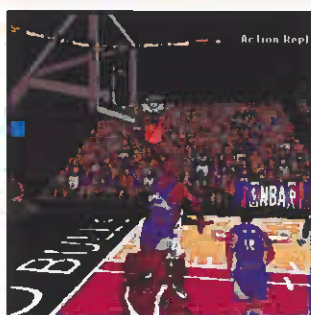


as que vêm nos modelos de exemplo. Assim, não admira que a fortuna pessoal de Bill Gates continue a crescer!



TEST DRIVE 4
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
ELECTRONIC ARTS
LUSOMUNDO
(01) 318 73 06
9 990\$00

Conduzir carros desportivos e acelerar a fundo é o princípio deste simulador. O mais engraçado é que a competição tanto envolve os bólidos da última geração como os clássicos que outrora fizeram furor. Mas, é preciso ter cuidado com a polícia, para não se ser multado por excesso de velocidade.



NBA ACTION 98
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
SEGA ENTERTAINMENT
ECOFILMES
(056) 830 62 00
9 990\$00

Os fãs do basquete e da NBA vão adorar. É que o jogo retrata ao mais ínfimo pormenor as estrelas da Liga Norte-Americana. Apesar da acção e jogabilidade serem óptimas, a resolução gráfica deixa algo a desejar. Além disso, é preciso ter alguma paciência, pois o jogo demora a ser carregado.



MANX TT
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
SEGA ENTERPRISES
ECOFILMES
(056) 830 62 00
7 990\$00

O objectivo é simples: ao volante de uma fantástica moto, deve participar numa corrida disputada na ilha de Man, em Inglaterra, e superar os adversários. A condução é muito fácil, mas o circuito inclui ruas estreitas e estradas sinuosas. Por isso, tenha cuidado, para não cair e, deste modo, deixar fugir os oponentes.



F-22 RAPTOR
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
NOVALOGIC
INFORJOGOS
(01) 812 84 45
9 550\$00

Se gosta de pilotar um avião de guerra, este jogo é para si. Em *F-22 Raptor*, assuma os comandos de um dos caças mais rápidos da actualidade. O objectivo é destruir três caças *MIGs* inimigos. No entanto, a ânsia de os querer abater pode levá-lo a exceder o limite de velocidade e isso poderá ser o seu fim.

FIFA 98
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
ELECTRONIC ARTS
LUSOMUNDO
(01) 318 73 06
6 990\$00



Antecipe as emoções do Mundial de França, com este sensacional simulador. Entre os muitos recursos existentes, destacam-se a possibilidade de poder escolher equipas e estádios de todo o Mundo (incluindo o Maracanã), para jogar,

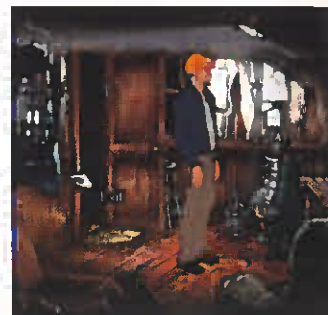
assim como conceber as suas próprias estratégias, que lhe poderão garantir a vitória frente a adversários de inquestionável valor.

Tudo isto, aliado a uma jogabilidade excelente, fazem do *FIFA 98* o melhor jogo de futebol da actualidade.



MIB - MEN IN BLACK
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
SOTHPK INTERACTIVE
INFORJOGOS
(01) 812 84 45
8 750\$00

Ação e estratégia. Vindo do cinema para o PC, o jogo apresenta uma série de quebra-cabeças que terão de ser resolvidos pelo principal protagonista da história: o agente K. A tarefa não é fácil, pois os ET's que habitam a Terra não estão dispostos a abandoná-la.



BROKEN SWORD II
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
VIRGIN INTERACTIVE
ECOGAMES
(056) 830 62 00
8 990\$00

Lutar contra o crime organizado é o objectivo deste jogo. Porém, a filosofia é a mesma da primeira versão: no estilo *adventure*, o jogador tem de falar com todas as personagens que forem aparecendo e procurar apanhar os objectos que vai encontrando pelo caminho.



QUAKE 2
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
ID SOFTWARE
ECOFILMES
(056) 830 62 00
9 990\$00

Violência é o que aqui não falta. O objectivo é acabar com uma raça de alienígenas que dizimou uma tropa de soldados amigos. Mas, se pensa que é só disparar, engana-se, uma vez que os monstros são persistentes e podem virar-se contra si. Por isso, o melhor é tentar matá-los antes que eles acabem consigo.



TOMB RAIDER II
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
EIDOS
ECOFILMES
(0 56) 830 62 00
9 990\$00

Lara Croft voltou e fez muito bem em ter voltado. Nesta versão, a heroína tem entre mãos o desafio de descobrir o punhal de Xian, um artefacto antigo, que está escondido nas Muralhas da China. Porém, até lá chegar, Lara tem de viajar por vários lugares do Mundo e superar diversos obstáculos.



ARMORED FIST 2
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
NOVALOGIC
INFORJOGOS
(01) 812 84 45
9 550\$00

Ideal para os fãs dos jogos de guerra. O jogador dispõe do tanque de guerra mais avançado do Mundo, o *MIA2* e tem de acabar com todos os inimigos que lhe aparecerem pela frente. O jogo tem comandos muito complexos. Por isso, não é aconselhável a quem não gosta de usar muitas teclas.

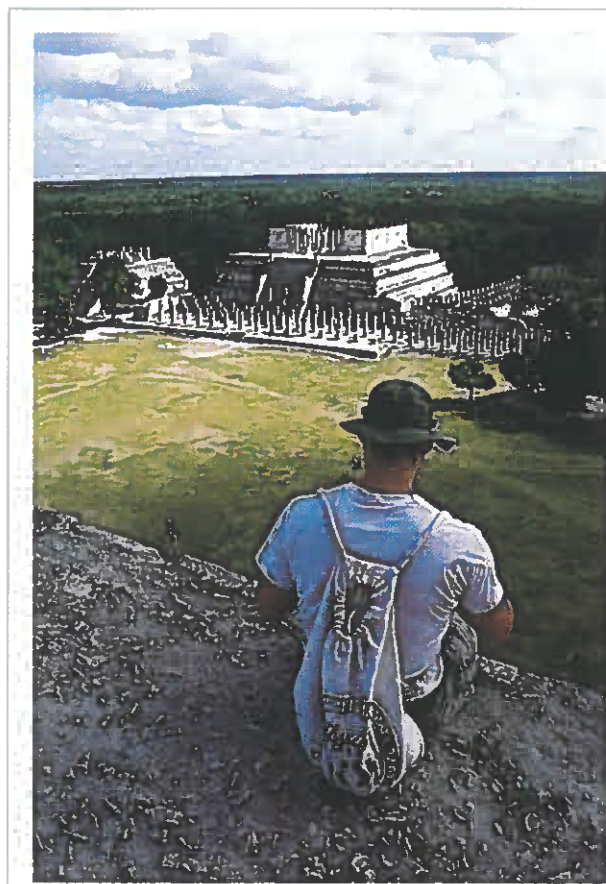


ANDRETTI RACING
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
ELECTRONIC ARTS
LUSOMUNDO
(01) 318 73 06
6 990\$00

Sempre que vêm os grandes prémios na televisão, muitos dos adeptos da Fórmula 1 ficam a pensar como era bom estar lá e correr ao lado de todas as vedetas. Neste jogo, isso é possível. O jogador tem o privilégio de correr lado a lado com dois pilotos de renome, Mário e Michael Andretti, e demonstrar a sua perícia no volante.

~~~~~

HÁ DIFERENTES  
MANEIRAS DE VER  
UM MESMO DESTINO...



AQUI TEM  
A MAIS PRÁTICA!

**VIAGENS**  
O MAIS COMPLETO GUIA  
DAS SUAS FÉRIAS!



NESTE NÚMERO  
HABILITE-SE  
A UMA FANTÁSTICA  
VIAGEM AO MEXICO

PARA 2 PESSOAS NO VALOR DE 1.000 CONTOS.

~~~~~

Nesta Edição

DICAS & TRUQUES

Respostas às dúvidas dos leitores, para resolver qualquer problema. As dicas da redacção para usar melhor os programas que já tem no seu PC.

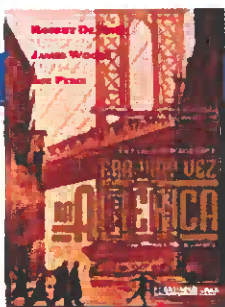
UPGRADE

Preparamos um resumo com as principais informações do mundo da informática: disco rígido de 9,1 Gb; computador de 500 dólares; rent-a-car via Internet. Conheça até o Scanner da Epson, de 36 contos, que é barato e fácil de usar.



DVD

"Era uma vez na América" é o primeiro filme lançado em português. Veja também os principais lançamentos em DVD vídeo e DVD-ROM no Brasil e nos Estados Unidos.



1 JOGO COMPLETO

HyperBlade: pratique um desporto futurista muito parecido com o hóquei. Não há faltas e a partida é disputada numa cúpula invertida.

11 APLICATIVOS

- Alexa: use-o com o seu navegador, para saber informações sobre as páginas visitadas e sugestões de links.
- Splash: crie a sua própria Home Page e coloque-a na Internet sem gastar um tostão.
- Marco Polo: tudo o que precisa para gerir uma empresa, desde controlo de stocks, caixa, agenda de clientes e pessoal.
- New View: entre no mundo do videotexto e usufrua dos seus serviços.
- Cool 3D: crie títulos e textos em três dimensões para ilustrar os seus trabalhos.
- Prático: pacote de utilitários para organizar o seu dia-a-dia. Há um item de controlo de património, financeiro, uma agenda de telefones e até um livro de receitas.
- VirusScan 3.11 e 95: versão actualizada do antivírus da McAfee.
- Conforto no trabalho: dicas de postura para trabalhar no computador.
- Desinstalador de programas copiados do CD-ROM.

Guia de Compras

Um guia com os lançamentos nacionais em CD-ROM. Todos testados na prática, para o ajudar a escolher melhor na altura da compra.

11 ITENS DE LAZER

- Screen Saver do filme Titanic.
- 3 Screen Savers oficiais do Mundial 98.
- Guitarist: aprenda a tocar violão no PC, dispensando qualquer teoria.
- Photo Album: crie um álbum electrónico com as suas fotos no PC.
- Bottle Mail: envie mensagens dentro de garrafas virtuais pela Internet.
- Web Cam: conheça locais de todo o Mundo, através de câmaras ligadas à Internet.
- Winamp: ouça músicas no novo formato MP3.
- 21 Imagens do fundo do mar para usar como papel de parede.
- Child Play 3: programa de desenho para crianças.



11 JOGOS: 1 COMPLETO, 5 SHAREWARE E 5 DEMOS

- Montezuma's Return: acção e aventura na civilização azteca.
- Worms 2: jogo de guerra, no qual os soldados são minhocas.
- Power Boat: simulador de corrida com lanchas.
- Ultimate Racing: simulador de carros.



- Palavras-cruzadas
- GemJam: jogo de raciocínio.
- Hardwood Solitaire II: versão moderna do clássico Paciência.
- King Sea: jogo da Disney, com personagens dos desenhos animados "A Pequena Sereia".
- Little Demo: come-come
- Planeta vermelho: jogo brasileiro de acção e aventura.
- Ski Racing: simulador de esqui.

MUNDO DO CD-ROM

Nas bancas, na segunda quinzena de cada mês, sempre com um CD-ROM, em português, e um suplemento com os melhores endereços da Internet. Se faltarem, peça-os no seu ponto de venda.